WING COMMANDER PRIVATEER™

SPIEL-HANDBUCH



INHALT

SCHNELLSTART

Dieser Abschnitt des Handbuches führt Sie in die Grundlagen des Gameplays ein: wie man sich auf der Basis bewegt, Geld verdient und sein Raumschiff steuert. Erfahrene Spieler können jedoch schon ohne diese Informationen mit der Erforschung beginnen. Privateer spielt in einem gewaltigen und komplexen Universum, das mit nahezu unendlich vielen Ereignissen und Möglichkeiten gefüllt ist. Obwohl Sie nicht unbedingt der Einweisung zu folgen brauchen, können selbst erfahrene Spieler daraus profitieren.

Anmerkung: Diese Einweisung setzt voraus, daß Sie auf den Basen eine Maus und beim Steuern Ihres Raumschiffes einen Joystick benutzen. Experimentieren Sie mit dem Joystick, um herauszufinden, welcher Knopf welche Funktion besitzt. Joystick-Knopf 1 ist gewöhnlich der Feuerknopf und Joystick-Knopf 2 der Daumenknopf, oben auf dem Joystick. Diese Knöpfe werden im weiteren Nr. 1 und Nr. 2 genannt. Wenn Sie Ihre Tastatur und nicht den Joystick benutzen, informieren Sie sich bitte auf der *Tastaturübersicht* über die äquivalenten Tastaturbefehle.

NACH DER INSTALLATION VON PRIVATEER

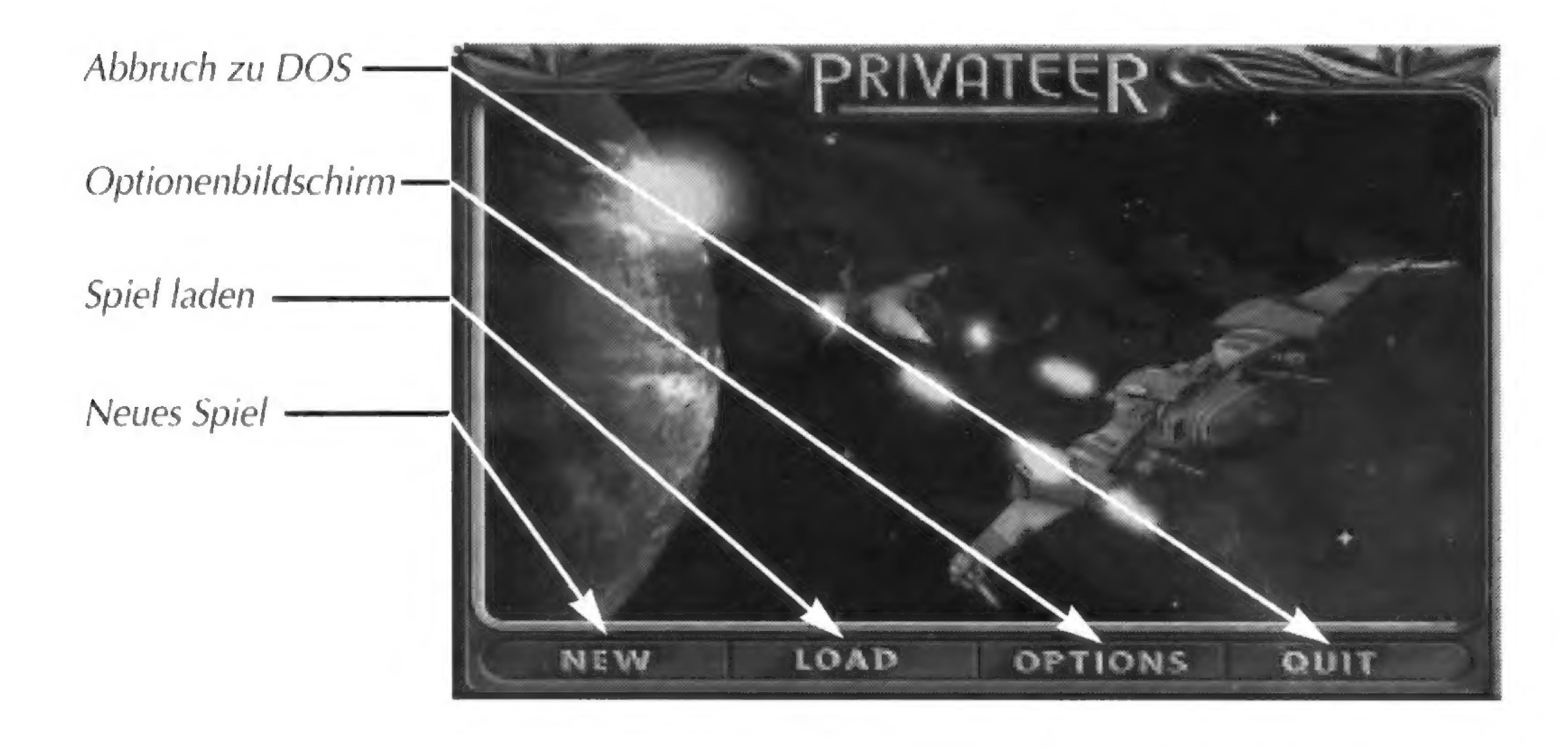
Wenn die Installation beendet ist, geben Sie beim DOS-Prompt **PRIV** gefolgt von <ENTER> ein.

Daraufhin beginnt die Einleitung. Lehnen Sie sich zurück, und schauen Sie der Vorstellung Ihrer Hauptperson und den erscheinenden Informationen zur Geschichte aufmerksam zu. Sollte das Spiel aus irgendeinem Grund nicht geladen werden, ziehen Sie bitte den Abschnitt **Problembeseitigung** im *Installationsführer* zu Rate.

Nachdem die Einleitung beendet ist, erscheint der Titelbildschirm. Am unteren Bildschirmrand befindet sich ein Menü mit den folgenden Optionen: NEW, LOAD, OPTIONS, QUIT.

Um ein neues Spiel zu beginnen, müssen Sie NEW (Neu) anklicken oder N drücken.

Wenn Sie sich entschieden haben, ein neues Spiel zu beginnen, erscheint auf dem Bildschirm der Personalcomputer. Sie werden auf dem Bildschirm aufgefordert, Ihren Namen und Ihren Funkrufnamen einzugeben. Wenn Sie damit fertig sind, verlassen Sie automatisch den Computer. Sie stehen danach im Hangar von Achilles, einer Bergwerksbasis im Troy-System. Das Raumschiff vor Ihnen ist die *Tarsus,* die Ihnen Ihr Großvater hinterlassen hat. Rechts von Ihnen befindet sich der Eingang zur Basis. Durch Anklicken des Eingangs betreten Sie die Basis.

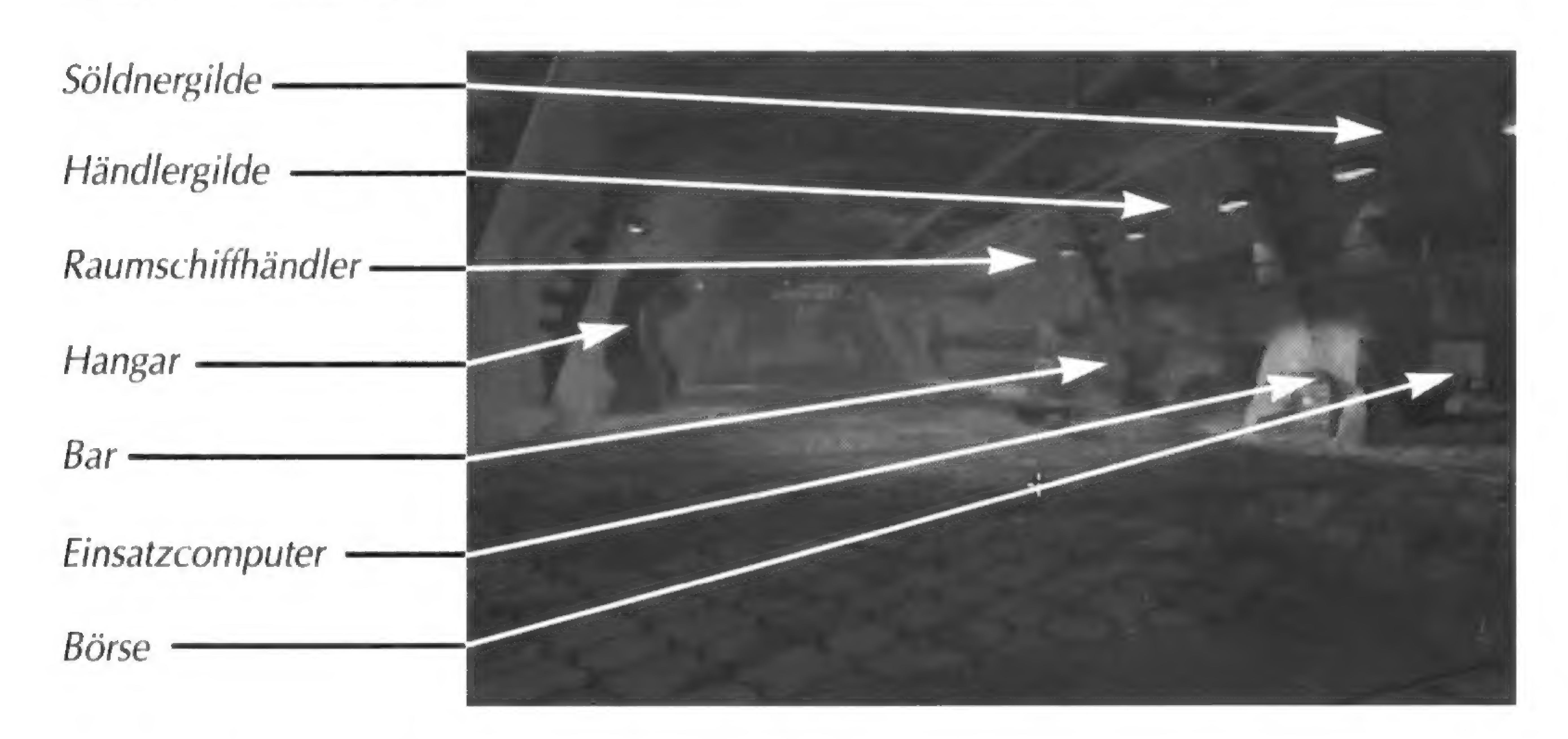


DER HANDEL

Hierbei gelangen Sie zur Haupthalle. Links von Ihnen befindet Sie die Tür zum Hangar, wo Ihr Raumschiff auf Sie wartet. Rechts von Ihnen befinden sich auf zwei Etagen Türen: Vertreter der Händler- und Söldnergilde haben Ihre Büros auf dem oberen Level, während sich auf dem unteren Level der ortsansässige Raumschiffhändler, die Bar, der Einsatzcomputer und die Börse befinden.

DER EINKAUF VON WAREN

Betreten Sie die Börse (durch Anklicken der Tür). Wenn der Bildschirm geöffnet wird, befindet er sich im standardmäßigen "Buy Mode" (Einkaufsmodus). Scrollen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten durch die verkäuflichen Waren, bis Sie welche gefunden haben, die Sie sich leisten können und die auf einem Landwirtschaftsplaneten begehrt sein könnten. Derartige Waren könnten Roboterarbeiter oder andere haltbare Güter sein. Kaufen Sie soviel, wie Sie sich leisten können, indem Sie auf die Ware im kleinen Bildschirmfenster klicken.



DER TRANSPORT VON WAREN

Sie verlassen die Börse, indem Sie einen beliebigen Punkt am unteren Bildschirmrand anklicken. Gehen Sie zum Hangar. Klicken Sie Ihr Raumschiff an, um es zu starten.

Wenn Sie sich im freien Weltraum befinden, können Sie Ihren Navigationscomputer durch Drücken von **N** aktivieren. Der Computer zeigt Ihnen eine Karte des Troy-Systems. Navigationspunkt 1 (Nav 1) ist angewählt. Alle Systemkarten zeigen Navigationspunkte an. Ein Navigationspunkt kann eine Basis darstellen, Ziel eines Raumsprungs sein oder lediglich als Boje für Navigationszwecke dienen - die Beschreibung des derzeitig gewählten Navigationspunktes befindet sich im Informationsfenster neben der Karte. Drücken Sie **N**, um durch die verfügbaren Navigationspunkte zu gehen, bis Nav 6 gewählt ist. Sie können Nav 6 auch direkt mit der Maus wählen. Im Informationsfenster finden Sie Einzelheiten über jeden gewählten Navigationspunkt. Wenn Sie Nav 6 gewählt haben, erscheint im Informationsfenster die Meldung, daß es sich hierbei um die landwirtschaftliche Basis "Helen" handelt. Verlassen Sie den Navigationscomputer durch Drücken von **Esc**. Jetzt leuchtet Ihre Autopilotlampe (sie leuchtet nicht, wenn sich in Ihrer Nähe gegnerische Raumschiffe befinden - vgl. *Gefechte*). Drücken Sie **A**, um mit Hilfe des Autopiloten den Planeten Helen anzusteuern. Wenn Sie jedoch ohne die Hilfe des Autopiloten den Planeten Helen ansteuern wollen, dann müssen Sie das weiße Navigationskreuz auf Ihrem Head-Up-Display (HUD) zentrieren und in diese Richtung weiterfliegen, indem Sie mit Hilfe der Taste **+** Ihre Geschwindigkeit um jeweils ein Achtel Ihrer Triebwerksleistung erhöhen.

Helen ist ein großer Planet mit wasserreicher Oberfläche. Wenn Sie den Planeten ausmachen können, müssen Sie so nah wie möglich an ihn heranfliegen. Sobald Sie sich nah genug am Planeten befinden, werden Sie darüber informiert, daß der Vorgang zum automatischen Andocken eingeleitet werden kann. Sie landen dann automatisch. Nachdem Sie gelandet sind, betreten Sie die Basis. Zu Ihrer Information: Ihnen wurde gerade eine Landegebühr von 50 Krediteinheiten von Ihren Geldreserven abgezogen.

DAS EINSTREICHEN VON PROFIT

Betreten Sie die Haupthalle der Basis. Gehen Sie von dort aus in die Börse. Sie befindet sich rechts, auf dem unteren Level. Drücken Sie den Verkaufsknopf (Sell), um anzudeuten, daß Sie Ihre Waren verkaufen wollen. Durch Anklicken eines Gegenstandes im kleinen Fenster wird der angezeigte Gegenstand verkauft. Wenn Sie eine kluge Wahl getroffen haben, werden Ihre Krediteinheiten schnell die 2.000 überschreiten, mit denen Sie das Spiel begonnen haben. Andernfalls machen Sie Verlust. In jedem Fall sollten Sie jetzt das Geld ausgeben, das Sie haben.

DAS AUSGEBEN VON GELD

DAS AUFRÜSTEN IHRES RAUMSCHIFFES

Verlassen Sie die Börse, und betreten Sie den Laden des Raumschiffhändlers. Dort sehen Sie am hinteren Ende des Raumes (oben) ein großes Tor. Dies ist der Eingang zum "Ship Modification Screen" (Bildschirm zum Schiffsumbau). Klicken Sie das Tor an, um zu diesem Bildschirm zu gelangen. Benutzen Sie den Bildschirm in der gleichen Weise wie den Börsenbildschirm. Möchten Sie sich zum Beispiel ein besseres Geschütz kaufen, dann geben Sie dazu zuerst an, daß Sie Ihr derzeitiges Geschütz verkaufen wollen, indem Sie den Verkaufsknopf drücken. Gehen Sie durch die einzelnen Gegenstände auf Ihrem Schiff, bis der Laser angezeigt wird. Klicken Sie auf den Gegenstand auf dem kleinen Bildschirm, um ihn zu verkaufen. Das Geschütz wird automatisch entfernt, da Sie nur ein Geschütz besitzen. Später, wenn Sie mehrere Geschütze besitzen, werden Sie aufgefordert, das zu verkaufende Geschütz zu bezeichnen.

Schalten Sie durch Anklicken des Einkaufsknopfes auf den "Buy Mode" (Einkaufsmodus) um, und benutzen Sie die Pfeile, um durch die erhältlichen Waren zu gehen. Wenn der Meson-Blaster angezeigt wird, klicken Sie ihn an. Können Sie sich den Meson-Blaster leisten, dann wird sein Preis von Ihren Geldreserven abgezogen, und es erscheint ein Icon. Ziehen Sie das Icon an den Ort auf Ihrem Schiff, wo Sie das Geschütz installieren wollen. Wenn Sie sich den Meson-Blaster nicht leisten können, müssen Sie das teuerste Geschütz kaufen, das Sie sich leisten können. Verlassen Sie den "Ship Modification Screen" (Bildschirm zum Schiffsumbau) durch Anklicken der Ladentür (am linken Bildschirmrand). Betreten Sie wieder die Haupthalle, indem Sie eine der kleineren Türen im Geschäft anklicken.

GEFECHTE

AUFTRÄGE ANNEHMEN

In der Mitte der Haupthalle befindet sich eine kleine Säule, in die der Einsatzcomputer eingelassen ist. Klicken Sie auf den Computer, um an ihn heranzutreten. Um den Einsatzcomputer zu aktivieren, müssen Sie den Handflächenleser in der rechten unteren Ecke anklicken. Wenn der Computer alle Sektoren nach Einsätzen abgesucht hat, können Sie die Pfeile in der linken unteren Ecke benutzen, um durch die erhältlichen Einsätze zu gehen. Lesen Sie sich erst alle Einsätze durch, bevor Sie einen Auftrag annehmen. Achten Sie besonders auf Einsätze, die im Troy-Sektor stattfinden. Sie besitzen noch kein Hypersprung-Triebwerk und können daher nicht zu anderen Systemen reisen. Wenn möglich, nehmen Sie "Patrol" (Patrouilleneinsatz) oder "Defend Base" (Basis verteidigen) in der Nähe von Troy an. Sie brauchen sich die Einsatzziele nicht aufzuschreiben, denn diese erscheinen sowohl auf Ihrem Personalcomputer als auch auf dem Navigationscomputer in Ihrem Raumschiff. Verlassen Sie den Einsatzcomputer, indem Sie den unteren Bildschirmrand anklicken.

Kehren Sie zum Hangar zurück, indem Sie die Tür links neben dem Einsatzcomputer auf dem unteren Level anklicken. Steigen Sie wieder ins All, indem Sie auf Ihr Raumschiff klicken.

DIE VORBEREITUNG AUF EIN GEFECHT

Bevor Sie irgend etwas tun, aktivieren Sie Ihr Geschütz. Drücken Sie **G**, um sich Ihre Bewaffnung anzeigen zu lassen, und wählen Sie Ihr Geschütz. Ihr Raketenwerfer ist bereits aktiviert, und dessen grünes Visier wird angezeigt. Um verschiedene Optionen zu aktivieren, müssen Sie **Alt-O** drücken, um den "Options Screen" (Optionenbildschirm) aufzurufen, und die gewünschten Optionen anklicken. Sie können unter anderem Optionen wie "Invulnerability" (Unverletzlichkeit) oder "Unlimited Ammo" (Unbegrenzte Munition) wählen, Sie werden jedoch für Einsätze, bei denen diese Optionen aktiviert sind, nicht bezahlt. Achten Sie darauf, daß die entsprechenden Knöpfe als gedrückt angezeigt werden, wenn ein System aktiviert ist. Klicken Sie dann auf "Resume" (Spiel wieder aufnehmen), um zum Spiel-Universum zurückzukehren.

DAS AUFSPÜREN DES GEGNERS

Wenn Sie nicht gerade "Defend" Helen (Verteidigen) gewählt haben, wo der Gegner zu Ihnen kommt, besteht Ihr erstes Einsatzziel darin, den Gegner aufzuspüren. Drücken Sie **N**, um den Navigationscomputer einzuschalten. Der Navigationspunkt oder die Punkte, die Sie erreichen müssen, um Ihr Einsatzziel zu erfüllen, sind rot dargestellt. Wenn Sie einen roten Navigationspunkt gewählt haben, führt der Autopilot Sie zum Kampfgeschehen. Wenn Sie die Einsatzziele noch einmal einsehen wollen, müssen Sie den "Nav/Mis"-Knopf (Navigations-/Einsatz-Knopf) in der rechten unteren Bildschirmecke (oder **M**) drücken. Das Informationsfenster zeigt dann die Einsatzziele in hell leuchtendem Rot an. Wenn Sie die Einsatzziele erfüllt haben, ändert sich die Farbe der Anzeige zu einem blassen Rot. Drücken Sie **Esc**, um die Navigationskarte zu verlassen, und **A**, um mit Hilfe Ihres Autopiloten die erste Wegmarke anzusteuern.

DAS VERWICKELN DES GEGNERS IN EIN GEFECHT

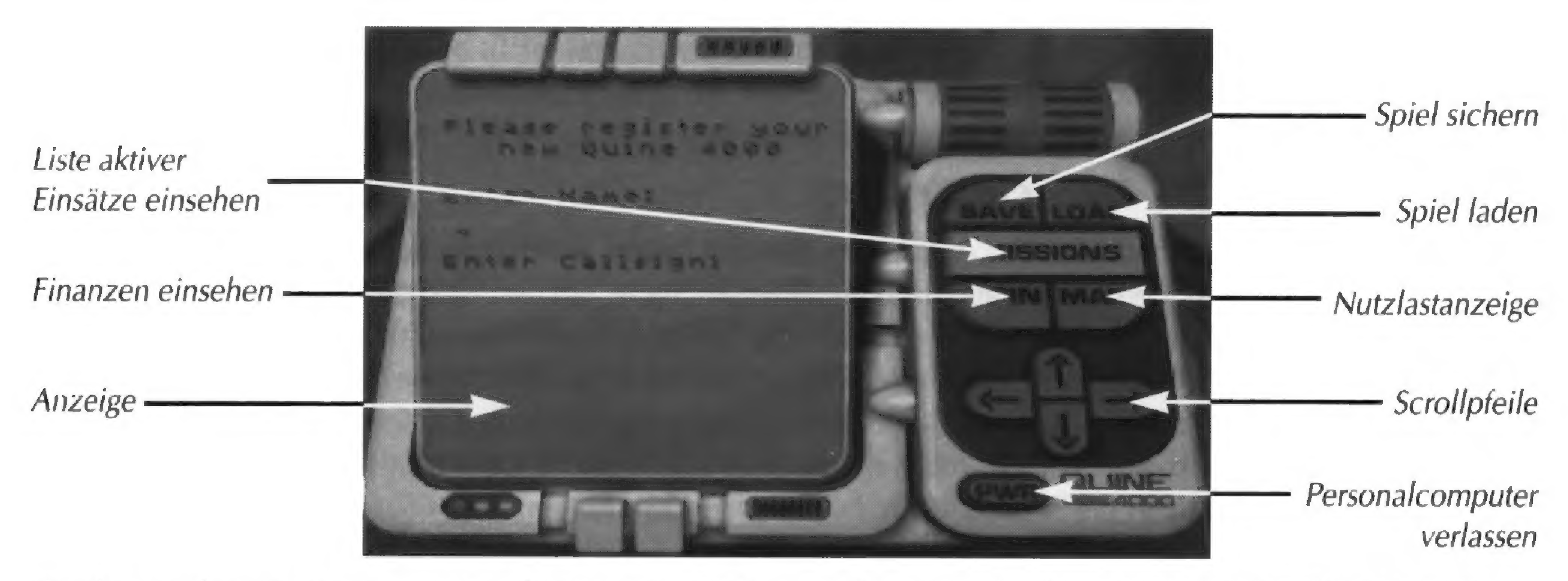
Wenn Sie den Gefechtsraum erreichen, erscheinen auf Ihrem "Radar Screen" (Radarschirm) graue Punkte. Diese stellen andere Raumschiffe dar, die sich außer Ihnen noch im All befinden. Benutzen Sie Ihren Joystick, um Ihr Raumschiff so zu manövrieren, daß sich einer dieser Punkte in Ihrem Visier befindet. Später im Spiel, wenn Sie es sich leisten können, Ihren Scanner zu verbessern, werden auf Ihrem HUD gegnerische Raumschiffe in roten Klammern und alliierte Raumschiffe in blauen Klammern angezeigt. Vorerst sind jedoch alle Klammern grau. Wenn Sie ständig auf alliierte Raumschiffe feuern, könnte sich deren Haltung ändern, und sie schießen zurück. Drücken Sie Joystick-Knopf Nr. 1, um Ihr Geschütz abzufeuern, und Nr. 1 und 2 gleichzeitig, um eine Rakete abzufeuern. Wenn alle gegnerischen Raumschiffe zerstört wurden oder geflüchtet sind, überprüfen Sie auf Ihrer Navigationskarte, ob Sie Ihre Einsatzziele erfüllt haben. Bisher rot angezeigt Navigationspunkte werden blau angezeigt, wenn die Einsatzziele an diesen Orten erfüllt wurden. Wenn Sie ein gegnerisches Raumschiff verpaßt haben oder es geflohen ist, bleibt der Navigationspunkt hellrot. Drücken Sie beim Navigationscomputer **M**, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie etwas vergessen haben. Wenn Sie alle Einsatzziele erfüllt haben, kehren Sie zur Basis zurück, um den Lohn zu kassieren.

DAS EINSTREICHEN DER BELOHNUNG

Einmal zurück auf Achilles, oder einer anderen Basis Ihrer Wahl, werden Sie feststellen, daß der versprochene Lohn bereits auf Ihr Konto überwiesen wurde, außer natürlich wenn Sie während des Einsatzes die disqualifizierenden Optionen INVULNERABILITY (Unverletzlichkeit) oder UNLIMITED AMMO (Unbegrenzte Munition) aktiviert hatten. Beide Optionen verhindern, daß Ihnen der Einsatz als Erfolg angerechnet wird. Um Ihre Finanzen auf dem Personalcomputer einzusehen, drücken Sie **Alt-C** oder beide Knöpfe auf Ihrem Joystick oder Ihrer Maus gleichzeitig. Durch Anklicken des Knopfes "Fin" (Finanzen) wird Ihr finanzieller Spielstand angezeigt. Klicken Sie auf "Pwr" (Strom), um den Personalcomputer auszuschalten. Von hier an sind Sie auf sich allein gestellt: Erfüllen Sie Ihren Auftrag, verdienen Sie Geld, und beschützen Sie die Zivilisation an Ihren Grenzen. Sollte irgend etwas schief gehen, dann sprechen Sie mit Sandoval in New Detroit.

DER PERSONALCOMPUTER

Dieser ist für Sie genauso bedeutsam wie für Ihre Spielperson. Ihre Spielperson benutzt ihn, um die Geschäftsvorgänge und Finanzen zu überwachen. Sie selbst benutzen ihn, um Spiele zu sichern und zu laden. Die effektive und schnelle Benutzung ist für Sie beide von großer Bedeutung.



Der Personalcomputer antwortet auf Fragen wie: "How much money do I have?" (Wieviel Geld habe ich?), "Which missions have I not finished?" (Welche Einsätze habe ich noch nicht beendet?) und "Just what do I have in my cargo hold, anyway?" (Was befindet sich eigentlich in meinem Nutzlastraum?). Er ist nur verfügbar, wenn Sie sich auf einer Basis befinden. Alle auf dem Computer angezeigten Informationen werden während der Weltraummanöver auf Ihrer Navigationskarte oder Ihren Multifunktionsanzeigen (MFDs) angezeigt. Um den Personalcomputer aufzurufen, müssen Sie **Alt-C** drücken oder gleichzeitig beide Knöpfe auf Ihrem Joystick oder Ihrer Maus betätigen. Um den Personalcomputer zu verlassen, klicken Sie "Pwr" (Strom) am unteren Bildschirmrand an.

Sie können nicht auf den Personalcomputer zugreifen, wenn Sie gerade einen anderen Computer bedienen. Sie können ihn daher nicht einsehen, wenn Sie sich auf den Bildschirmen der Börse, des Einsatzcomputers, beim Schiffsumbau, dem Softwarehändler oder in den Gildecomputern befinden.

SAVE (Sichern). Der Personalcomputer ist der einzige Ort, an dem Sie ein Spiel sichern können. Sie können daher nur Spiele sichern, wenn Sie an einer Basis angedockt sind. Wenn Sie den "Save"-Knopf anklicken, erscheint auf dem Bildschirm die Meldung "Save Game As:" (Spiel sichern unter:) und ein Kästchen mit acht Feldern, in dem Sie dem zu sichernden Spiel einen Namen geben können. Wenn Sie bereits gesicherte Spiele haben, werden diese darunter angezeigt.

Um ein Spiel zu sichern, müssen Sie es benennen und entweder **Enter** oder den Knopf "Save" drücken. Um ein bereits gesichertes Spiel zu überschreiben, heben Sie einfach dessen Namen hervor, der im Kästchen erscheint. Der einzige begrenzende Faktor für die Anzahl an gesicherten Spielen ist der verfügbare Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Um den Personalcomputer zu verlassen, müssen Sie "Pwr" (Strom) am unteren Bildschirmrand anklicken. Wenn Sie mehr gesicherte Spiele besitzen, als im Kästchen angezeigt werden können, benutzen Sie die Pfeile (oben oder unten), um durch die restlichen Seiten zu blättern.

LOAD (Laden). Sie können Spiele nur über Ihren Personalcomputer laden, der wiederum nur verfügbar ist, wenn Sie sich auf einer Basis befinden. Wenn Sie sich entscheiden, ein Spiel zu laden, erscheint auf dem Bildschirm die Meldung "Load Game:" (Spiel laden:) und ein Kästchen, in dem Sie den Namen eines zuvor gesicherten Spiels eingeben können. Sie können jedoch das Spiel auch laden, indem Sie erst dessen Namen hervorheben und dann den Knopf "Load" drücken. Wenn Sie mehr gesicherte Spiele besitzen, als im Kästchen angezeigt werden können, benutzen Sie die Pfeile (oben oder unten), um durch die restlichen Seiten zu blättern. Wenn der Name des fortzusetzenden Spiels eingegeben ist, drücken Sie entweder ENTER oder klicken den Knopf "Load" an. Sie verlassen dabei automatisch das derzeitig gesicherte Spiel.

MISSIONS (Einsätze). Hiermit haben Sie die Möglichkeit, alle bereitstehenden Einsätze einzusehen. Wenn Sie alle Einsätze ausgeführt oder noch keinen Einsatz geflogen haben, erscheint die Meldung "No Missions" (Keine Einsätze). Stehen immer noch aktive Einsätze zur Verfügung, werden diese auf dem Einsatzbildschirm Ihres Personalcomputers angezeigt. Die oberste Zeile zeigt Ihnen an, wie viele Einsätze gerade aktiv sind. Der Rest der Beschreibung informiert Sie darüber, wohin Sie sich wenden müssen, um den Einsatz auszuführen, wer Sie dazu beauftragt hat, und wie hoch die Belohnung ist, die Sie für das Ausführen des Einsatzes einstreichen können. Um zum nächsten Einsatz in der Liste weiterzublättern, müssen Sie die Pfeile (oben und unten) benutzen. Am unteren Bildschirmrand befindet sich die derzeitige Gesamtzahl an Einsätzen.

FINANCE (Finanzen). Durch Anklicken von FIN erhalten Sie einen Kontoauszug Ihrer Finanzen. In diesem Sektor gibt es nur noch Cash. Heutzutage leben nicht mehr viele lang genug, um für die Kredithaie und Banken interessant zu sein. Dies ist die einzige finanzielle Information, die Sie benötigen.

MANIFEST (Nutzlast). Durch Anklicken von MAN wird das Inventar Ihres Schiffes angezeigt, und Sie erfahren, was sich in Ihrem Frachtraum befindet. Am oberen Bildschirmrand werden Sie darüber informiert, wieviel Laderaum in Nutzlasteinheiten (eine entspricht ungefähr einem Kubikmeter) sich in Ihrem Frachtraum befindet. Darunter sehen Sie eine Liste mit den geladenen Gegenständen und ihrem jeweiligen Bedarf an Laderaum. Wenn Sie mehr Inventar besitzen, als im Kästchen angezeigt werden kann, benutzen Sie die Pfeile (oben oder unten), um durch den Rest der Liste zu blättern.

OPTIONS SCREEN (OPTIONENBILDSCHIRM)

Der Optionenbildschirm kann vom "Title Screen" (Titelbildschirm) aus aufgerufen werden, indem rechts unten die entsprechende Option angeklickt wird oder Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels **Alt-O** drücken.



UNLIMITED AMMO (Unbegrenzte Munition). Die Waffen des Jahres 2670 feuern keine harte Munition ab, sondern verschiedene Formen von Energie. Diese zehren gewaltig an der Energieversorgung Ihres Raumschiffes, die außerdem Ihre Schutzschilde und Nachbrenner speist. Diese Option ermöglicht Ihnen, Ihre Waffen abzufeuern, ohne dabei wertvolle Energie zu verbrauchen. Es gibt zwar immer noch eine Schußverzögerung (die Zeit, die Ihre Waffen benötigen, um zwischen einzelnen Schüssen wieder aufzuladen), aber sie geht nicht zu Lasten Ihrer Energieversorgung. Dies ist besonders für Anfänger eine gute Möglichkeit, ohne persönliches Risiko mit dem Gefecht vertraut zu werden.

Achtung: Für Einsätze, bei denen Sie die Option UNLIMITED AMMO aktivieren, erhalten Sie keine Belohnung. Sobald Sie diese Option zu einem beliebigen Zeitpunkt im All aktivieren, **verlieren Sie Ihre Aussicht auf eine Belohnung.**

INVULNERABILITY (Unverletzlichkeit). Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie mit Asteroiden oder anderen Raumschiffen kollidieren oder von Raketen oder Geschützen getroffen werden und dabei überleben.

Achtung: Für Einsätze, bei denen Sie die Option INVULNERABILITY aktivieren, erhalten Sie keine Belohnung. Sobald Sie diese Option zu einem beliebigen Zeitpunkt im All aktivieren, **verlieren Sie Ihre Aussicht auf eine Belohnung.**

KALIBRIEREN IHRES JOYSTICKS: Wenn Sie feststellen, daß sich Ihr Mauszeiger ohne Ihr Zutun bewegt, oder daß Ihr Raumschiff trotz Ihrer besten Bemühungen unkontrolliert im All herumwirbelt, sollten Sie Ihren JOYSTICK CALIBRATION (Joystick neu kalibrieren). Um dies durchzuführen, müssen Sie auf dem "Options Screen" (Optionenbildschirm) die entsprechende Option markieren. Folgen Sie den Anweisungen, die daraufhin in der Bildschirmmitte erscheinen. Sollten die Probleme andauern, dann ziehen Sie die Bedienungsanleitung Ihres Joysticks zu Rate.

MUSIC, SOUND FX (Musik und Soundeffekte). Klicken Sie diese Option an, um die Hintergrundmusik und die Soundeffekte ein- und auszuschalten; unten ist "on" (ein) und oben ist "off" (aus). Wenn Sie Ihre Soundkarte oder deren Port wechseln, folgen Sie dabei dem Installationsführer, und lassen Sie das *Installationsprogramm* noch einmal ablaufen.

MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK (Maus, Tastatur, Joystick). Um sich auf der Basis zu bewegen, können Sie Ihre Maus, die Tastatur oder den Joystick benutzen. Für die Steuerung im All können Sie jedoch nur eines der drei Steuergeräte verwenden. Drücken Sie den entsprechenden Knopf (MOUSE, KEYBOARD oder JOYSTICK), um das Steuergerät zu aktivieren, das Sie als Pilot benutzen möchten.

RESUME, CANCEL (Wieder aufnehmen, Abbruch). Wenn Sie Ihre Wahl auf dem "Options Screen" (Optionenbildschirm) beendet haben, müssen Sie "Wieder aufnehmen" anklicken, um zum "Title Screen" (Titelbildschirm) oder zu dem Punkt zurückzukehren, an dem Sie das Spiel unterbrochen haben. Klicken Sie "Abbruch" an, dann werden sämtliche Änderungen, die Sie auf dem Optionenbildschirm vorgenommen haben, rückgängig gemacht, und Sie kehren dorthin zurück, wo Sie aufgehört haben.

IM COCKPIT

Dieser Abschnitt bietet Ihnen eine detaillierte Beschreibung der Steuerungen Ihres Raumschiffes sowie deren Auswirkungen. Er beschreibt die verschiedenen Kamerasichten und wie Sie sowohl Ihren Navigationscomputer als auch die zahlreichen Steuerungen zur Aktivierung und zum Gebrauch Ihrer Raumschiffsysteme benutzen.

Am Anfang des Spiels fliegen Sie eine Tarsus. Im Gemini-Sektor können Sie jedoch drei weitere Raumschiffarten käuflich erwerben. Wenn Sie genug Geld gespart haben, können Sie auch eine Centurion, eine Galaxy oder eine Orion kaufen. Ihr Schiff befindet sich zu Spielbeginn immer im Hangar. Wenn Sie den Cursor im Hangar über Ihr Raumschiff bewegen, erscheint die Meldung "Engage" (Anlassen). Wenn Sie das Raumschiff anklicken, starten Sie es automatisch ins All.

Die Cockpits der einzelnen Raumschiffe verfügen mehr oder weniger über die gleichen Instrumente, obwohl deren Anordnung in Anzeigen und Bildschirmen von Schiff zu Schiff unterschiedlich sein kann. Nehmen Sie sich genug Zeit, um sich mit der Anordnung und der Funktionsweise jedes Instruments im Cockpit vertraut zu machen. Wenn Sie durchs All steuern, kann die Fähigkeit zum blitzschnellen Einschätzen Ihrer Lage und Ihrer Ressourcen über Leben und Tod entscheiden.

DIE RAUMFLUG-SICHTEN

Wenn Sie Ihr Raumschiff starten, sehen Sie vor sich durch die Frontscheibe das All. Ein grüner Kreis mit einem Fadenkreuz zeigt Ihnen, wohin die Geschütze Ihres Raumschiffes zielen. Jedes Raumschiff, an das Sie Ihre Waffen angehängt haben, wird in Klammern angezeigt: Die meisten Scanner markieren alliierte Raumschiffe mit blauen Klammern, während gegnerische Raumschiffe in roten Klammern dargestellt werden. Weniger leistungsstarke Scanner (vgl. *Scanner*) zeigen sowohl alliierte als auch gegnerische Raumschiffe in grauen Klammern an. Wenn ein Raumschiff mit Ihnen Kontakt aufnimmt, wird es in weißen Klammern angezeigt. Aufnehmbare Objekte im All sowie Basen werden in gelben (oder grauen) Klammern angezeigt. Wenn Sie sich auf ein Ziel aufgeschaltet haben, wird es in einem durchgehenden Kästchen angezeigt.

Durch Drücken der folgenden Funktionstasten können Sie von der normalen Cockpitsicht auf andere Ansichten umschalten:

F1 Kehrt von einer der folgenden Ansichten zur Cockpitsicht zurück.

F2 Zeigt die Sicht nach Backbord.

F3 Zeigt die Sicht nach Steuerbord.

F4 Zeigt die Sicht über das Heck.

F5 Schaltet zur Sicht von Turm 1. Sollte Ihr Raumschiff keine Türme haben, hat diese Taste keine Auswirkung.

F6 Schaltet zur Sicht von Turm 2. Sollte Ihr Raumschiff weniger als zwei Türme haben, dann hat diese Taste keine Auswirkung.

F7 Schaltet die Raketensicht ein und aus und erlaubt Ihnen, der Rakete bis zum Ziel zu folgen.

F8 Schaltet zur Kamera-Verfolgungssicht, die Ihr Raumschiff von hinten gesehen zeigt.

F9 Schaltet zur Schauplatzsicht, einer Panoramasicht, die Ihr Schiff und alle es umgebenden Objekte anzeigt. Diese Sicht kann in besonders heftigen Gefechten von Nutzen sein, wenn Sie herausfinden wollen, wo sich die gegnerischen Raumschiffe befinden.

DIE COCKPITANZEIGEN

DIE GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit wird im Cockpit durch zwei Anzeigen dargestellt:

SET (Vorgegeben) zeigt die Geschwindigkeit an, die Ihr Raumschiff während des Fluges beizubehalten versucht.

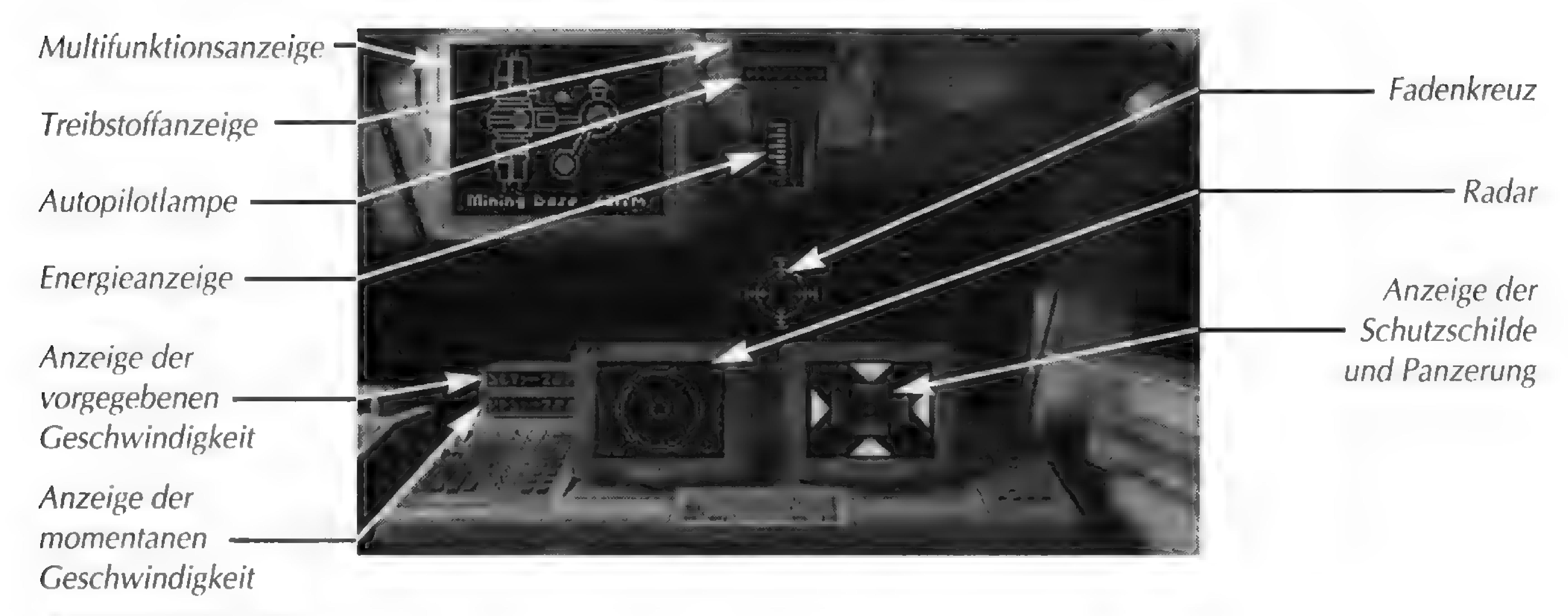
KPS klicks per second (Klicks pro Sekunde) zeigt die Geschwindigkeit Ihres Raumschiffes in Klicks pro Sekunde an.

Drücken Sie + (Plus), um Ihre Geschwindigkeit zu erhöhen. (Wenn Sie mit dem Joystick spielen, müssen Sie Knopf Nr. 2 drücken und den Joystick nach vorn drücken, um zu beschleunigen.)

Drücken Sie - (Minus), um abzubremsen. (Wenn Sie den Joystick-Knopf Nr. 2 drücken und den Joystick nach hinten ziehen, können Sie auch abbremsen.)

Wenn Ihr Raumschiff mit Nachbrennern ausgerüstet ist, müssen Sie **Tab** drücken, um die Nachbrenner zu zünden. (Auch das Zweimalklicken des Joystick-Knopfes Nr. 2 oder des rechten Mausknopfes zündet die Nachbrenner.) Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto länger bleiben die Nachbrenner aktiv. Bedenken Sie jedoch, daß Nachbrenner gewaltige Energiemengen benötigen.

Durch Drücken der **Rücktaste** auf Ihrer Tastatur bringen Sie Ihr Raumschiff zum Stillstand. In einigen Fällen kann dies eine nützliche Taktik sein, um gegnerischem Feuer auszuweichen.



TREIBSTOFF

Die Treibstoffanzeige informiert Sie über Ihren derzeitigen Treibstoffvorrat. Treibstoff wird nur von Ihrem Hypersprung-Triebwerk verbraucht. Ihr Raumschiff benutzt zur Fortbewegung und für die Nachbrenner Energie (vgl. **Energie**). Jeder Raumsprung verbraucht gewaltige Mengen Treibstoff - mit einer Tankfüllung Treibstoff können Sie genau sechs Hypersprünge durchführen.

SCHUTZSCHILDE UND PANZERUNG

Die Anzeige der Schutzschilde und Panzerung in Ihrem Cockpit informiert Sie über den derzeitigen Status Ihrer Schilde und Panzerung. Wenn Sie Schutzschilderweiterungen gekauft haben, können Sie bestimmen, wieviele Schutzschilde jederzeit aktiv sein sollen. Zusätzliche Schilde bieten zwar mehr Sicherheit, benötigen jedoch auch mehr Energie. Wenn Sie im Gefecht ein höchst manövrierfähiges Raumschiff fliegen, möchten Sie es vielleicht riskieren, einige Ihrer Schilde zu deaktivieren, um mehr Energie für Ihre Laser-Blaster bereitzustellen. Durch Drücken von **S** können Sie durch die verschiedenen möglichen Schutzschildlevels gehen.

Wenn Ihre Schutzschilde getroffen werden, verschwinden Sie vom Bildschirm, bis sie sich wieder regeneriert haben. Schutzschilde regenerieren sich so lange, wie der Schutzschildgenerator intakt ist. Sobald Ihre Schutzschilde ausgefallen sind, müssen Sie sich auf Ihre Panzerung verlassen. Im Gegensatz zu Schutzschilden, kann die Panzerung nicht regeneriert werden.

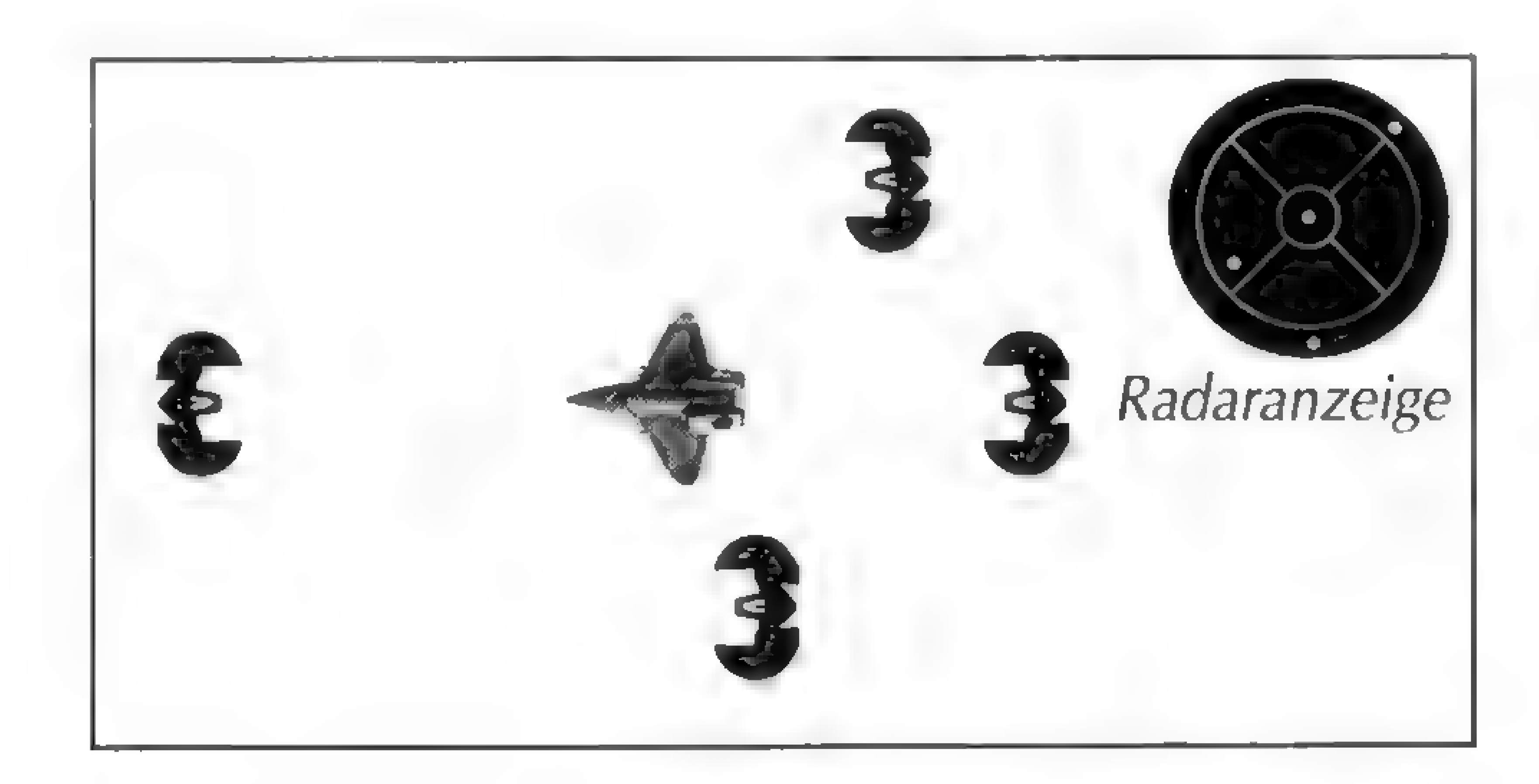
DIE ENERGIE

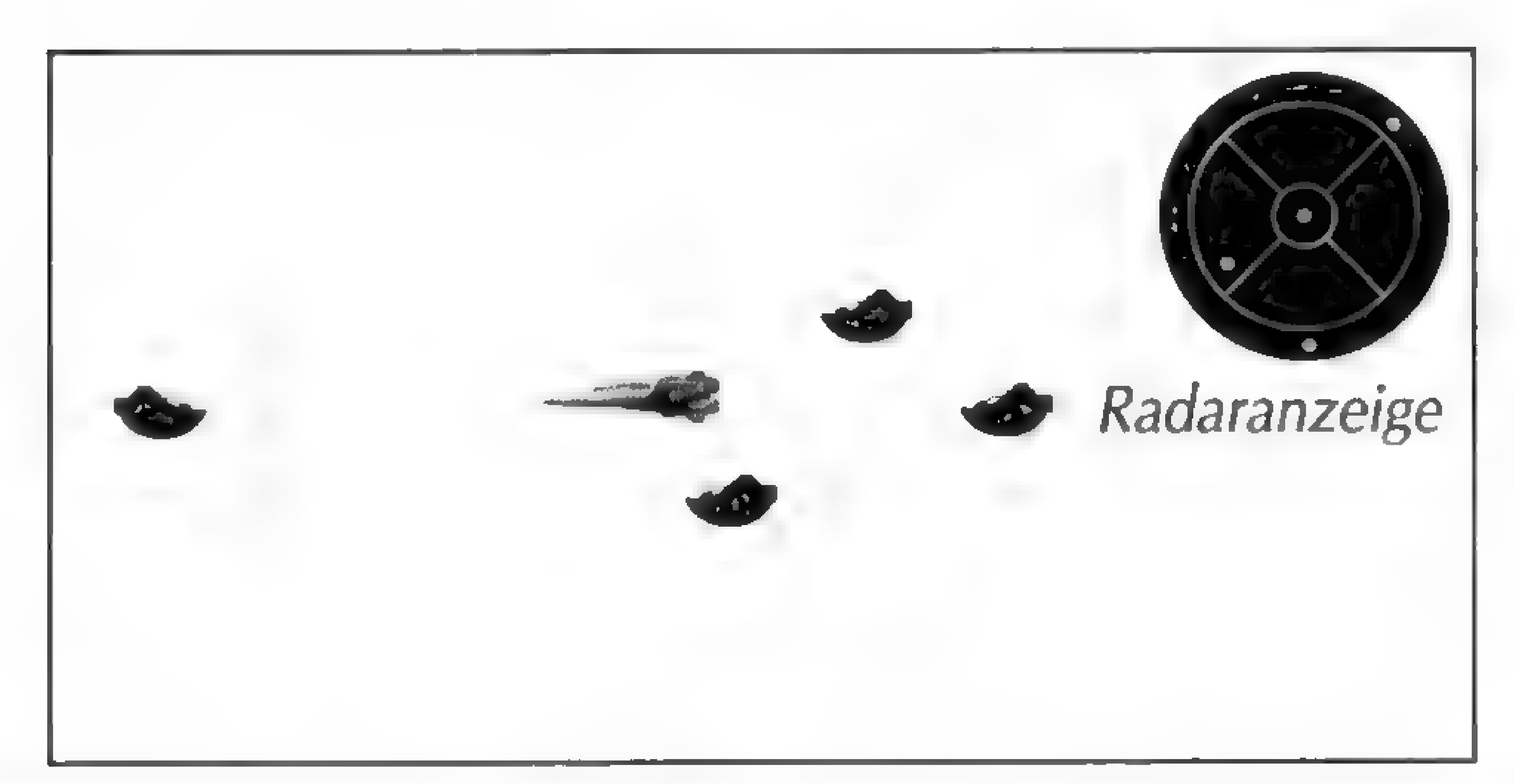
Die Energieanzeige informiert Sie über Ihre Regenerierungskraft, die Ihnen zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels für Ihre Blaster, Transportstrahlen, Schutzschilde und Nachbrenner zur Verfügung steht. Der Generator frischt verbrauchte Energiereserven schnell wieder auf. Manche Geschütze verbrauchen beim Abfeuern jedoch mehr Energie als andere. Nachbrenner zehren äußerst schnell an den Energiereserven. Wenn Sie mit schlagkräftigeren Geschützen feuern, ist es ratsam, einige hochgradige Schutzschilde zu deaktivieren und möglichst den Nachbrenner nicht zu benutzen, damit Sie sämtliche verfügbaren Energiereserven für Ihre Geschütze einsetzen können. Steuern Sie im umgekehrten Fall ein langsames Raumschiff mit schlechten Manövrierfähigkeiten, werden Sie es wahrscheinlich vorziehen, das Feuer einzustellen, um Ihren Schutzschilden sämtliche verfügbaren Energiereserven zu geben. Der Kauf von Triebwerkaufwertungen verbessert den Level Ihrer Energiereserven.

RADAR

Jedes Cockpit hat einen runden Radarschirm. Dieser Schirm zeigt Ihnen jedoch nicht die Entfernung des

Objektes zu Ihrem Raumschiff an, sondern zeigt Ihnen an, wie weit Sie wenden müssen, um das Objekt auf dem Radarschirm durch die Frontscheibe zu sehen. Der Radarschirm mag vielleicht das wichtigste Cockpitinstrument sein, es ist jedoch eines der am wenigsten aussagekräftigen.





Objekte, die von Ihrem Radar erfaßt werden, sind als Punkte dargestellt. Ein Punkt im äußersten Ring zeigt Ihnen an, daß sich der Gegner hinter Ihnen befindet. Im innersten Ring sind Objekte angezeigt, die sich direkt vor Ihnen befinden. Die anderen vier Abschnitte bezeichnen Objekte neben, über oder unter Ihnen.

Bei der Benutzung eines Farbscanners ist jeder Punkt auf Ihrem Radarschirm farbcodiert:

Gegnerische Raumschiffe werden **rot** dargestellt.

Alliierte Raumschiffe werden **dunkelblau** dargestellt.

Raketen im All werden **gelb** dargestellt.

Neutrale oder aufnehmbare Objekte sind **braun** dargestellt.

Navigationssender oder -punkte werden **weiß** dargestellt.

Hypersprungsphären werden **hellblau** angezeigt.

Basen erscheinen auf dem Schirm in **Grau.**

Der Kauf von verbesserten Scannern ermöglicht Ihnen detailliertere Radarergebnisse. Lesen Sie zu weiteren Informationen über Scanner auch im Abschnitt "Individuelle Ausstattung Ihres Schiffes" nach.

MULTI-FUNCTION DISPLAYS (MFDS - MULTIFUNKTIONSANZEIGEN)

Die Multifunktionsanzeigen (MFDs) in jedem Cockpit bieten eine breite Palette von Informationen, die zum erfolgreichen Ausführen eines Einsatzes notwendig sind. Die Tarsus und die Centurion verfügen jeweils nur über ein MFD, während die Orion und die Galaxy ihre Informationen auf zwei MFDs anzeigen. In Raumschiffen mit zwei MFDs können die entsprechenden Informationen auf beiden MFDs angezeigt werden. Sie haben somit die Möglichkeit, verschiedene Anzeigen gleichzeitig einzusehen. Durch Drücken der entsprechenden Taste auf der Tastatur kann die gewünschte Information auf einer der Anzeigen aufgerufen werden.

Auf Raumschiffen mit nur einem MFD können Sie durch Drücken von [auf Ihrer Tastatur durch die verfügbaren Anzeigen gehen. In Cockpits mit zwei MFDs wechselt [die Informationen auf dem linken MFD, während] die Informationen auf dem rechten MFD wechselt.

Destination (Ziel). Durch Drücken von **D** können Sie eine Anzeige aufrufen, die Ihren gewählten Zielort auf der Navigationskarte hervorhebt (vgl. Das Navigationssystem), die Position des Systems sowie Ihre Entfernung zum Zielort anzeigt. Die "Destination"-Anzeige gibt Ihnen außerdem an, wann und warum Sie weder den Autopiloten und den Transportstrahl benutzen, noch Hypersprünge durchführen können. Wenn Sie versuchen, den Autopiloten einzuschalten, und in Ihrer Umgebung befindet sich ein gegnerisches Raumschiff, dann erscheint am unteren Rand der "Destination"-Anzeige die Meldung: "Enemy Near" (Gegner in der Nähe).

Examine Target (Ziel untersuchen). Drücken Sie **E**, um den Zustand Ihres derzeitigen Ziels zu untersuchen. Sie können die Stärke der Schilde feststellen. Wenn die Schilde beschädigt wurden, verschwinden sie, bis sie wieder regeneriert werden. Wird das anvisierte Raumschiff beschädigt, erscheint der beschädigte Abschnitt auf der Anzeige in Rot. Wenn Ihr Scanner dazu in der Lage ist, zeigt Ihnen dieser Optionenbildschirm sogar an, um welche Art von Raumschiff oder Objekt es sich bei Ihrem Ziel handelt. Die Entfernung zum Objekt erscheint immer unterhalb der Anzeige.

Report Damage (Schadensbericht). Drücken Sie **R**, um einen Schadensbericht für Ihr Raumschiff zu erhalten. Die verzeichneten Abschnitte Ihres Raumschiffes erscheinen in verschiedenen Farben, je nachdem, wie groß die zugefügten Schäden sind.

Intakte Komponenten werden **grün** dargestellt.

Leicht beschädigte Komponenten werden **gelb** dargestellt.

Beträchtliche Schäden an Komponenten werden **orange** dargestellt.

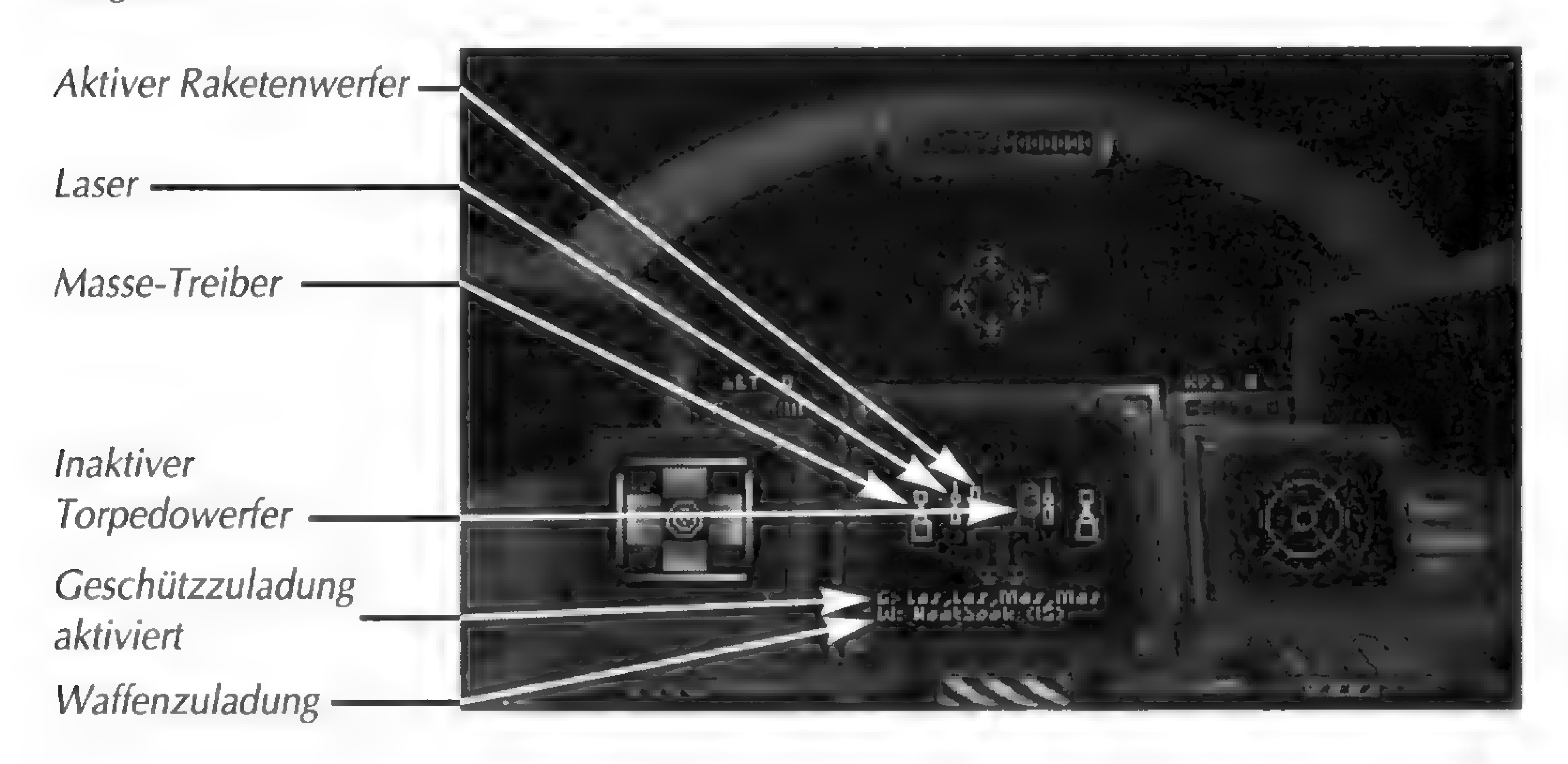
Vollständig ausgefallene Komponenten werden **rot** dargestellt.

Komponenten, die zerstört wurden oder irreparabel beschädigt sind, werden **grau** dargestellt.

Cargo Manifest (Nutzlastanzeige). Drücken Sie **M**, um eine Übersicht zu erhalten, welche Fracht Sie gerade mit sich führen. Diese Anzeige informiert Sie auch über Ihren derzeitigen Kontostand. Jeder Gegenstand im Frachtraum ist numeriert. Durch Drücken der Nummer vor der Frachtbezeichnung wird ein weiterer Bildschirm mit zusätzlichen Informationen zur entsprechenden Fracht angezeigt. Wenn Sie \ oder **M** drücken, kehren Sie zur ursprünglichen Nutzlastanzeige zurück.

View Object (Objekt betrachten). drücken Sie **V**, um eine Kamerasicht des derzeitig anvisierten Raumschiffes oder Objekts zu erhalten. Drücken Sie **Z**, um zwischen Totale und Nahansicht umzuschalten. Sie können diese Ansicht benutzen, um zu überprüfen, ob Ihre Schüsse ihr Ziel treffen (oder auch verfehlen). Hierdurch können Sie gut Zielkorrekturen vornehmen.

Weapons and Guns Loadout (Waffen- und Geschützzuladung). Drücken Sie **W**, um die geladene Bewaffnung auf Ihrem Raumschiff anzuzeigen. Durch wiederholtes Drücken von **W** können Sie die jeweils nächste Waffe aktivieren. Durch Drücken von **G** werden die Geschütze auf Ihrem Raumschiff angezeigt. Durch wiederholtes Drücken von **G** können Sie durch die verschiedenen möglichen Geschützkombinationen gehen. Die aktivierten Systeme werden hervorgehoben und sind unter der Anzeige des Raumschiffes dargestellt.



Communications (Kommunikation). Drücken Sie **C**, um das "Communications"-MFD anzuzeigen und mit einem Piloten in Ihrer Umgebung zu sprechen. Wenn Sie dieses MFD öffnen und es möglich ist, mit einem Piloten zu sprechen, erscheint eine numerierte Liste von Meldungen, die Sie senden können. Um eine Mitteilung zu senden, drücken Sie einfach die vorgestellte Nummer. Sie können mit jedem Ziel und jeder Basis im System kommunizieren. Wenn ein Pilot vorhat, mit Ihnen zu kommunizieren, erscheint sein Bild auf Ihrem MFD. Will mehr als eine Person mit Ihnen Kontakt aufnehmen, müssen Sie die Nummer der Person drücken und dann die entsprechende Mitteilung wählen.

ANDERE COCKPITBEFEHLE

HYPERSPRÜNGE

Um von einem System zum anderen reisen zu können, müssen Sie sich ein Hypertriebwerk kaufen. Wenn Ihr Raumschiff mit einem Hypertriebwerk ausgerüstet ist, können Sie zu einem der Hypersprung-Punkte fliegen, die Sie an verschiedenen Stellen finden. Um den Sprung auszuführen, müssen Sie zu einem dieser Punkte fliegen und **J** drücken, um das Hypertriebwerk zu zünden. Die Navigationskarte zeigt Ihnen an, wie die einzelnen Systeme im Weltraum durch Hypersprünge erreicht werden können. Wenn Sie von einem System zum anderen springen wollen, müssen Sie das Navigationssystem benutzen, um herauszufinden, welchen Punkt sie ansteuern müssen.

AKTIVIEREN DER GESCHÜTZE

Um die Geschütze schnell zu aktivieren, ohne dabei über das "Weapon Loadout"-MFD (Waffenzuladungs-MFD) zu gehen, benutzen Sie die Zifferntasten der Ziffernzeile oben auf Ihrer Tastatur. Die Ziffer **1** aktiviert das erste Geschütz, **2** aktiviert das zweite usw. Jede Zifferntaste aktiviert dabei nicht nur ein Geschütz, sondern alle Geschütze der gleichen Art. Wenn Sie zum Beispiel drei Laser besitzen, werden beim Aktivieren der Laser drei Laser-Geschütze aktiviert.

FRACHT ABWERFEN

Sollten Sie einmal Schmuggelware an Bord haben und Gefahr laufen, von einer Patrouille der Konföderation durchsucht zu werden, werden Sie es wahrscheinlich vorziehen, die Ware abzuwerfen, bevor man Sie erwischt. Durch Drücken von **X** werfen Sie Ihre Fracht ab.

UNTERBRECHEN DES SPIELS

Wenn Sie das Spiel während eines Weltraumfluges unterbrechen wollen, drücken Sie **P**. Betätigen Sie dann eine beliebige Taste, um das Spiel wieder aufzunehmen.

ÄNDERN DER SPIELEROPTIONEN

Wenn Sie irgendeine Ihrer Spieloptionen ändern wollen, müssen Sie **Alt-O** drücken, um den "Options Screen" (Optionenbildschirm) aufzurufen (vgl. *Optionenbildschirm*). Sobald Sie die gewünschten Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie "Wieder aufnehmen" (Resume) an, um zum Cockpit zurückzukehren.

PRIVATEER ABBRECHEN

Durch Drücken von **Alt-X** brechen Sie das derzeitige Spiel ab und kehren zu DOS zurück. Benutzen Sie diese Option mit Vorsicht. Wenn Sie das Spiel mitten im Weltraumflug oder auf dem "Options Screen" (Optionenbildschirm) abbrechen, ohne vorher das Spiel gesichert zu haben, geht Ihr derzeitiges Spiel verloren. Als Alternative dazu können Sie auch **Alt-D** drücken, wodurch sich Ihr Raumschiff während eines Weltraumfluges selbst zerstört. Sie kehren dann zum Titelbildschirm zurück.

DIE FLUGSTEUERUNGSSYSTEME

DAS ZIELSYSTEM

Wenn Sie ins All starten, wird Ihr Zielsystem automatisch aktiviert. Selbst wenn Sie mehrere Raumschiffe durch Ihre Frontscheibe sehen können, erfaßt dieses Zielsystem immer nur ein Raumschiff. Die entsprechenden Klammern erscheinen immer nur um ein Raumschiff.

Rote Klammern bezeichnen ein gegnerisches Raumschiff.

Blaue Klammern bezeichnen ein alliiertes Raumschiff.

Gelbe Klammern bezeichnen Basen oder Fracht.

Graue Klammern deuten darauf hin, daß Ihr Scanner einzelne Objekte nicht unterscheiden kann.

Verschiedene ITTS-Geschützart-Kreuze



Zu Beginn ist das Zielsystem darauf programmiert, das nächstfliegende Raumschiff anzupeilen. Drücken Sie **T**, um durch die verschiedenen Raumschiffe, Basen oder Objekte in Sichtweite zu gehen und Ihr gewünschtes Ziel auszuwählen.

Wenn Ihr Zielsystem aktiviert ist, hängt sich der Zielverfolgungsmechanismus automatisch an Raumschiffe an, die Sie durch Ihre Frontscheibe sehen können. Wenn Ihr Scanner in der Lage ist, sich an Ziele anzuhängen, können Sie Ihr Zielsystem durch Drücken von **L** dazu veranlassen, das Ziel zu verfolgen, selbst wenn es von der Sicht durch Ihre Frontscheibe verschwunden ist. Diese Einrichtung ist besonders dann nützlich, wenn Sie ein Schiff verfolgen wollen, das Sie bereits beschädigt haben. Ein erfaßtes Ziel wird nicht mehr in Klammern, sondern in einem durchgehenden Kästchen dargestellt. Wenn Sie eine Rakete auf das Ziel aufgeschaltet haben, erscheint im Kästchen ein Rhombus. Obwohl Sie sich bei der Bilderkennung und der Freund-Feind-Erkennung von Raketen an ein Ziel anhängen müssen, verzeichnet der Aufschaltmechanismus lediglich die derzeitigen Positionen der Sie umgebenden Raumschiffe.

INERTIAL TARGETING AND TRACKING SYSTEM (ITTS - TRÄGHEITS-ZIELERFASSUNGS- UND -VERFOLGUNGSSYSTEM)

Das ITTS berechnet automatisch den optimalen Abstand zum Ziel, um einen Abschuß zu erzielen. Wenn Ihr ITTS aktiviert ist (das Drücken von **I** schaltet das ITTS ein und aus), erscheint für jede Geschützart ein Kreuz auf dem Bildschirm. Bewegen Sie das entsprechende Kreuz mit Hilfe der Flugsteuerungen in das grüne Fadenkreuz, um Ihre Abschußchancen zu vergrößern.

Die ITTS-Kreuze für die einzelnen Geschützarten sind farbcodiert:

Türkis	Neutronengeschütz	**Lachsfarben**	Partikelgeschütz
Naturweiß	Meson-Blaster	**Hellrot**	Laser
Pfirsich	Ionen-Impulsgeschütz	**Dunkelrot**	Plasmageschütz
Grau	Masse-Treiber	**Violett**	Tachyon-Blaster

DER TRANSPORTSTRAHL

Gehen Sie durch Drücken von **W** durch Ihre Waffen, bis der Transportstrahl (Tractor Beam) aktiviert ist. Wenn er aktiviert ist, können Sie ihn gegen sämtliche anvisierten Objekte im All abfeuern, die Sie aufnehmen möchten. Alle Frachtobjekte im All werden durch gelbe Klammern hervorgehoben (sofern Ihr Scanner sie unterscheiden kann). Drücken Sie **Enter** oder **Return**, oder drücken Sie beide Joystick-Knöpfe, um den Gegenstand aufzunehmen. Das wiederholte Drücken einer der Tasten schaltet des Transportstrahl wieder aus. Überprüfen Sie, daß der Transportstrahl (und nicht eine Waffe) aktiviert ist, bevor Sie ihn gegen ein Objekt "abfeuern", das Sie aufnehmen möchten.

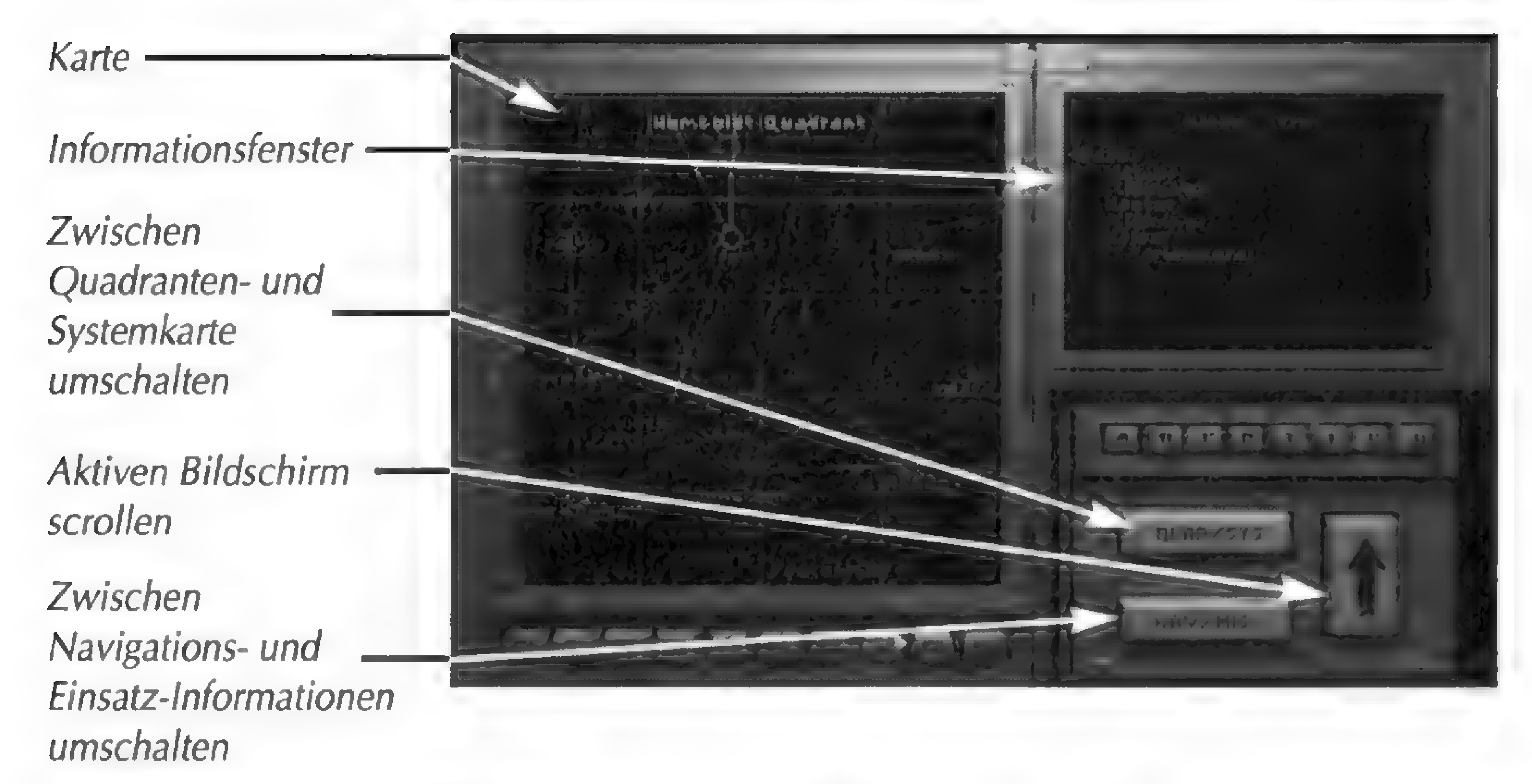
DER AUTOPILOT

Sie können die Flugzeit zwischen einzelnen Navigationspunkten verkürzen, indem Sie den Autopiloten einschalten. Der Autopilot kann nur aktiviert werden, wenn sich zwischen Ihnen und Ihrem Ziel keine gegnerischen Raumschiffe oder Asteroiden befinden. Sobald Sie sich aller gegnerischen Raumschiffe in Ihrer Umgebung entledigt und sämtliche Hindernisse umflogen haben, leuchtet die Autopilotlampe auf Ihrer Instrumententafel auf. Drücken Sie dann **A**, um auf eine Kamerasicht zu schalten, die Ihr Raumschiff zeigt, wie es gerade ins All hinausschießt.

Der Autopilot schaltet sich automatisch aus, wenn Sie sich einer Gefahrenquelle oder Ihrem Reiseziel nähern.

DAS NAVIGATIONSSYSTEM

Ihr Raumschiff ist mit einem ausgefeilten Navigationssystem ausgerüstet. Drücken Sie **N**, um Ihre Navigationskarte anzuzeigen.



Quadrant Maps (Quadrantenkarten). Drücken Sie **Q**, um die "Quadrant Map" (Quadrantenkarte) aufzurufen. Der Name des Quadranten erscheint am oberen Bildschirmrand. Drücken Sie wiederholt **Q** oder den großen, nach oben gerichteten Pfeilknopf, um durch die vier Quadrantenkarten des Gemini-Sektors zu gehen. Sie werden feststellen, daß das Informationsfenster jeweils die Informationen zum gewählten System anzeigt. Wenn auf dem Bildschirm die Meldung erscheint, daß für das entsprechende System keine Informationen vorliegen, bedeutet dies, daß Sie für dieses Gebiet keine Karte besitzen. Sie müssen sich erst die entsprechende Navigationskarte kaufen. Auf der Karte-

- werden Hypersprung-Tunnel zwischen Systemen als **blaue** Linien dargestellt.

- werden Hypersprung-Tunnel, die Ihnen zugänglich sind, als **hellblaue** Linien dargestellt.

- wird das System, das Sie gerade hervorgehoben haben, **gelb** dargestellt. Wenn Sie Informationen über ein weiteres System brauchen, müssen Sie das entsprechende System anklicken.

- wird das das System, in dem Sie sich gerade befinden, **hellgrün** hervorgehoben (wenn es nicht gerade das System ist, das Sie angewählt haben).

- werden die Systeme, an denen Einsatzziele existieren, **rot** hervorgehoben (wenn es sich dabei nicht um ein System handelt, das Sie gerade angewählt haben).

System Maps (Systemkarten). Der QUAD/SYS-Knopf schaltet zwischen den Quadrantenkarten und den detaillierteren Systemkarten um. Sie können die Systemkarten außerdem durch Drücken von **N** einschalten. Eine Systemkarte zeigt Ihnen sämtliche Navigationspunkte des Systems an, in dem Sie sich gerade befinden. Die Informationen zu den einzelnen Navigationspunkten erscheinen im Informationsfenster in der rechten oberen Ecke des Navigationsbildschirms. Die Navigationspunkte sind je nach Funktion farbcodiert:

Grüne Kreise sind Navigationspunkte - gewöhnlich Navigationsbojen.

Grüne Quadrate bezeichnen Basen, auf denen Sie mit Ihrem Raumschiff landen können. Wenn Sie ein grünes Quadrat anwählen, erscheinen die Planetenarten und Basisnamen, die sich an diesem Navigationspunkt befinden, im Informationsfenster in der rechten oberen Ecke des Navigationsbildschirmes.

Blaue Kreise bezeichnen Punkte für Hypersprünge.

Der derzeitig gewählte Navigationspunkt ist **gelb** hervorgehoben.

Navigationspunkte mit Einsatzzielen sind **hellrot** hervorgehoben.

Ein **weißer Kreis** bezeichnet die derzeitige Position Ihres Raumschiffes.

Durch wiederholtes Drücken von **N** oder Anklicken der großen, nach oben gerichteten Pfeiltaste können Sie einen anderen Navigationspunkt auswählen. Sie können die Navigationspunkte auch direkt anklicken.

Mission Listings (Einsatzliste). Der NAV/MIS-Knopf aktiviert Ihre Einsatzliste. Durch Drücken von **M** oder durch Anklicken des großen, nach oben gerichteten Pfeilknopfes auf dem Bildschirm, wird eine Liste aller Ihnen zugewiesenen Einsätze aufgerufen. Sie können jederzeit bis zu drei verschiedene Einsätze annehmen. Wenn Sie ein bestimmtes Einsatzziel erfüllt haben, wird es blaßrot angezeigt. Noch zu erfüllende Einsatzziele werden hellrot dargestellt. Der gelb angezeigte Einsatztext enthält zwar nützlich Hinweise, er ist jedoch nicht zum erfolgreichen Erfüllen der Einsatzziele notwendig.

Navigation Information (Navigationsinformationen). Wenn Sie **I** drücken oder den NAV/MIS-Knopf anklicken, während die Quadrantenkarte gezeigt wird, erscheinen die Planetenarten und Basisnamen des gewählten Systems im Informationsfenster in der rechten oberen Ecke des Navigationsbildschirmes. Sollte die Systemkarte aktiviert sein, erscheinen Informationen zum gewählten Navigationspunkt.

Um einen Zielort für einen Einsatz anzuwählen, müssen Sie das System auf der Quadrantenkarte aufsuchen, um herauszufinden, welche Hypersprung-Tunnel Sie benutzen können, um dorthin zu gelangen. (Die detaillierten Systemkarten zeigen Ihnen an, wo sich die Punkte befinden, an denen Hypersprünge vorgenommen werden können.) Während Sie sich in einem Einsatz befinden, können Sie das Spiel nicht unterbrechen. Andernfalls verfehlen Sie das Einsatzziel.

Wenn Sie Ihren Zielort auf der Systemkarte gewählt haben (durch Anklicken), kehren Sie durch Drücken von **Esc** zum Cockpit zurück.

Der zuletzt gewählte Navigationspunkt ist gleichzeitig Ihr derzeitiger Autopilot-Zielpunkt. Der derzeitig aktive Navigationspunkt/Autopilot-Zielpunkt erscheint auf Ihrem HUD und Ihrem Radarschirm als weißes Kreuz. Dieser Punkt ist außerdem auf Ihrem Zielort-MFD als "destination" (Zielort) verzeichnet.

DER GEMINI-SEKTOR

DER GRENZER: EIN INTERVIEW MIT EINEM FREIBEUTER

Nach einem Bericht von Chandra Karr

Für die vierte Folge unserer laufenden Serie über junge Piloten, die die offenen Weltraumstraßen von Gemini belagern und ein Vermögen machen, wollte ich herausfinden, was einen so jungen, heißblütigen Piloten motiviert, alles zu riskieren und in unserer kleinen Ecke des Weltalls neue Herausforderungen zu suchen. Ich wollte wissen, was diese jungen Menschen hinter sich ließen und was sie mit ihrem Tun zu erreichen hofften, wo sie doch genau wußten, das die Chancen gegen sie stehen. Ich begab mich nach Helen, einem kleinen landwirtschaftlichen Planeten im Troy-System, um mein Subjekt zu finden.

Viel Sehenswertes hat Helen nicht zu bieten, aber wenigstens gibt es eine Bar. In diesen Breiten der Konföderation findet man in den Bars nur drei Menschenschläge: solche, die nach Arbeit suchen, für die nicht unbedingt öffentlich geworben wird, solche, die diese Arbeit anbieten, und all jene, die heiß darauf sind, ihre Lohntüte für schales mjolnarisches Starkbier zu verprassen.

Ich saß an einem kleinen Tisch in der Nähe der Tür und hörte dem Barkeeper zu, wie er Ratschläge verteilte, da erblickte ich mein "Opfer". Ein junger, wettergebräunter Mann betrat die Bar mit einem Hauch von Selbstsicherheit, der für ihn sprach. Er schnallte seinen Personalcomputer vom seinem Gürtel wie jemand, der diese Geste schon millionenmal durchgeführt hatte. Als er so durch den Einsatzdienstplan ging, bemerkte ich die tiefe, senkrechte Narbe, die durch seine linke Augenbraue schnitt. Er sah aus, als ob er ernsthaft nach Arbeit suchte. Ich sprach ihn an:

"Suchst du nach Arbeit oder nur nach einem Besäufnis?" fragte ich ihn und deutete auf meinen Tisch.

"Beides, wenn's möglich ist. Mir ist beides recht." Er lächelte, legte seinen Computer auf den Tisch und setzte sich rittlings auf den Stuhl mir gegenüber: "Was kann ich für Sie tun, meine Dame?"

Ich erklärte ihm, daß ich einen Artikel schrieb und von ihm hören wollte, was ihn in diesen Winkel des Weltalls verschlagen hatte. Er willigte ein, er war sogar äußerst interessiert. Was folgt, ist seine Geschichte, die er mir über zu vielen leeren Gläsern erzählt hat in jener heruntergekommenen Kaschemme auf einem abgelegenen landwirtschaftliche Planeten.

(Alle auftretenden Namen wurden geändert, um Eigenwerbung zu verhindern. Alle beschriebenen Ereignisse haben jedoch nach unserem besten Wissen wirklich stattgefunden. Red.)

Vor sechs Wochen war ich Obermaat auf der Scarab, einem klapprigen Handelsschiff, das scheinbar nur von Schnürsenkeln und vom Glück zusammengehalten wurde. Wir befanden uns gerade auf einem Hypersprung nach Sheol, einer Forschungsstation am Rande des Universums. Der Vertrag war ausgezeichnet; wir transportierten Versorgungsgüter, Nahrungsmittel und Ausrüstung. Wir hatten die Reise schon einmal gemacht und ich freute mich darauf, wieder ein paar nette Stunden mit Jo zu verbringen. Sie leitete die Untersuchung von instabilen Hypersprung-Punkten, die es in diesem Gebiet gab. Dort traf ich sie und, wie soll ich's sagen, wir kamen ganz gut miteinander aus. Ich befand mich gerade auf der Brücke und dachte gerade über die Phaseball-Revanche nach, die ich ihr schuldig war, und muß wohl gerade die Instrumententafel auf meiner Station vernachlässigt haben. Das schwere Knirschen der Stiefel von Geof Kane auf dem Metalldeck brachte mich zurück in die Wirklichkeit.

Kane war ein Mann von gewaltiger Statur, der sich in der Rolle des Kommandeurs wie zu Hause fühlte. Er war wie ein Bulle, immer im Angriff - Rückzug war für ihn ein Fremdwort. Deshalb hatte er sich selbständig gemacht - für ihn gab es beim Militär zu viele Vorschriften. Kanes Lebensphilosophie bestand im Zweckdenken und im Profit. Er hatte jeden einzelnen von uns ausgebildet, wir waren 19 in der Besatzung, und er hat uns Gassenkinder und blinde Passagiere zu fähigen Piloten, sicheren Geschützführern und exzellenten Mechanikern gemacht. Wir waren von seiner Führung abhängig, denn jeder von uns verdankte ihm sein Leben. Kane betrat den Raum, baute sich vor dem großen Fenster auf und drehte unwillig den Akademie-Ring an seinem Finger.

"Wir sind bald da", sagte er langsam, "und ich verlange, daß du die Augen aufhältst. Mir ist die ganze Sache nicht ganz geheuer."

"Warum so nervös, Boss?" fragte ich zurück. "Bist du dir sicher, oder ist das nur ein Gefühl?"

"Ich weiß nicht so richtig. Vielleicht ist auch alles in Ordnung. Ich kenne die Kapitäne der letzten Draymans, die diese Tour übernommen haben. Wir hatten eigentlich ausgemacht, uns in Baroda zu treffen, um einen zu trinken. Ich habe immer noch nichts von ihnen gehört. Sie sind alte Kumpel aus meiner Marinezeit und hätten sich eigentlich längst melden sollen."

"Vielleicht wollten sie dich bloß zum Narren halten, Boss."

"Ich hoffe nur, daß du recht hast. Wenn nicht, möchte ich verdammt nochmal, daß du aufpaßt und uns aus jedem Ärger so schnell wie möglich herausholst. Ich glaube einfach nicht, daß das ein Scherz gewesen sein soll. Auf der anderen Seite gab es allerdings von der Basis keine Notrufe. Es könnte also alles normal sein. Trotzdem, machen wir uns auf das schlimmste gefaßt." Er fummelte mit der Konsole neben sich herum, blickte nervös aus dem Fenster, als ob er nach etwas suchte, und verließ schließlich den Raum. Während der restlichen Zeit der Reise wurde ich von der Vorstellung geplagt, daß Jolene von Schurken belästigt wurde, von denen ich nicht einmal wußte, ob es sie auch wirklich gab.

Abgesehen von Kanes Nervosität verlief die restliche Reise ohne Zwischenfälle. Nach einigen Tagen kamen wir endlich am Sheol-System an. Ich war auf der Brücke. Nachdem sich die Lichtstreifen langsam wieder in das gewohnte Bild eines Sternenhimmels verwandelt hatten, stürzten sich plötzlich zwei graue Talons auf uns. Ich war angespannt und kurz davor, auf sie zu feuern, als ich feststellte, das dies unser Geleitschutz war. Die große und unansehnliche Scarab bewegte sich auf den Haupt-Hangar von Sheol zu, die beiden Talons wachsam neben ihr.

Die Forschungsstation bestand aus einer Anzahl von Hangars, die neben der Hauptkuppel angeordnet waren, welche die Mannschaftsquartiere und offenen Forschungsbereiche zur Datenanalyse beherbergte. Die Forschungsstation sandte meistens Sonden und kleine Raumkörper aus, um nach neuen Hypersprung-Punkten und asteroidenreichen Minerallagerstätten zu suchen. Es fanden natürlich auch kleinere, eher esoterische, astrophysikalische Experimente statt, deren Ergebnisse sich erst für die nächsten Generationen bezahlt machen würden. Aufgrund der abgelegenen Lage, gab es auf der Station nur Forschungspersonal (nicht einmal Bedienungspersonal). Die schmuddelige Bar wurde immer von jemandem geleitet, der gerade darauf wartete, daß seine Sonde ihr Zielsystem erreichte oder daß eine automatische Analyse die Ergebnisse ausspuckte. Die Verwaltung, Reparaturarbeiten, Essensversorgung, Bekleidungspflege und die Bedienung der Stationsausrüstung wurden in gleicher Weise gehandhabt. Die einzige Vollzeitstelle hatte Lars Furstenburg, der Kommandant der Forschungsstation. Er wurde dafür verantwortlich gemacht, wenn etwas schief ging, und gewöhnlich übergangen, wenn gewaltige Fortschritte erzielt wurden. Furstenburg war neu. Er war erst vor weniger als vier Monaten hier angekommen, lange nach unserer ersten Tour. Er schien immer noch damit beschäftigt zu sein, seine Rolle und sein Ansehen bei der Besatzung und beim Personal zu festigen.

Furstenburg begrüßte uns in dem kahlen, noch unfertigen Hangar.

"Es tut mir leid, daß es mir nicht möglich war, Sie zu erreichen", begann er, "um Sie vor unserer Notlage zu warnen. Die letzten beiden Versorgungsschiffe wurden zerstört. Das erste wurde auf dem Rückweg zerstört, und das zweite, als es gerade dabei war, die Hyperzone zu verlassen und das System zu erreichen. Auf Ihrer Tour war doch alles in Ordnung, oder? Wir werden Ihr Schiff entladen, und dann sollten wir mit einem Drink anstoßen, nicht wahr? Vielen Dank."

Geof Kane war außer sich: "Wie können Sie nur so schnodderig daherkommen? Wer hat die Raumschiffe zerstört?" Er wartete erst gar nicht auf die Antwort. "Dies waren meine Freunde, Sir. Ich bedaure, aber mir scheint, daß Sie hätten sich etwas mehr Mühe geben können, uns rechtzeitig zu erreichen. Sie wurden über unser Erscheinen vor über einem Monat informiert, und wir sind nicht einmal von unserem Kurs abgewichen. Sie waren dafür verantwortlich, uns zu warnen."

"Ich lasse mich nicht in Diskussionen verwickeln. Auch ich bedauere den Verlust Ihrer Kollegen, aber ich bin für die Menschen auf dieser Forschungsstation verantwortlich. Ich konnte nicht erlauben, daß Sie aus Furcht, angegriffen zu werden, die Tour nicht antreten würden. Wir mußten zu lange ohne frischen Proviant auskommen. Wir haben zuviel Arbeit zu erledigen. Treffen Sie mich in fünf Minuten in meinem Büro, einverstanden? Wir können mit Hilfe Ihres Know-Hows die Sicherheitseinrichtungen der Basis überprüfen. Wir wissen nicht, wer diese Freibeuter sind, aber wir müssen uns verteidigen und womöglich herausfinden, wer hinter dem ganzen steckt." Er machte Anstalten, in Richtung seines Büros zu gehen, aber er drehte sich noch einmal um: "Ich bedaure, Ihr Leben aufs Spiel gesetzt zu haben, aber dies war unsere einzige Chance, Sie hierher zu bekommen." Ich hatte meine Zweifel, ob Kane mit dieser Antwort zufriedener war als ich.

Die Bewohner von Sheol entluden die Waren, die wir gebracht hatten, schnell und ohne Verzögerungen. Ich hatte ein paar unserer Leute als Wachpersonal abkommandiert, um das Entladen der Waren zu überwachen, aber wie sich später herausstellte, war dies nicht notwendig. Die Männer und Frauen, die unser Schiff entluden, waren vorsichtig, organisiert und durch unsere Anwesenheit sichtbar erleichtert. Nur einer der Sicherheitsleute hatte ein kleines Problem - eine der Frauen zog über ihn her, und ihre Stimme hallte durch den Hangar.

"Wie heißen Sie, Sir?" fragte Sie. Es war Jo, die offenbar nicht mit meinem Sicherheitsdienst einverstanden war. Ich kroch unter den noch warmen Triebwerken der Scarab durch in ihre Richtung.

"Em, Hank", stammelte der Mann, "Hank Slater..." Das Sicherheitspersonal war nicht gewohnt, Fragen zu beantworten.

"So, Mr. Slater, na dann sagen Sie mir mal, warum zum Teufel Sie hier herumstehen und nichts Besseres zu tun haben, als mit ihrem läppischen Seitengewehr herumzufummeln, während wir uns hier abschuften?"

"Naja, wissen Sie, Ich... mein Boss hat gesagt, daß es hier Plünderer geben könnte, und er sagt..."

"Hank, sei ein guter Junge und sag deinem verdammten Boss, daß hier wirklich gleich der Teufel los sein wird, wenn er euch Jungs nicht sofort an ein paar Fracht-Entlader abkommandiert." Sie deutete dabei in die Richtung einer Reihe Maschinen, die unbenutzt an der Hangarwand herumstanden.

Ich stand jetzt direkt hinter Jo, und es war Zeit, daß ich meine Anwesenheit bekannt gab.

"Was ist eigentlich das Problem?" fragte ich.

Jo antwortete, ohne sich umzudrehen, in verächtlichem Ton: "Das Problem ist, daß der Boß dieses dicken Affen ihm nicht erlaubt, auch nur einen einzigen Handschlag richtige Arbeit zu leisten."

"Damit muß ich gemeint sein."

Sie drehte sich um, und sah mir direkt in die Augen: "Na, wenn das nicht wieder Mutter Vorsicht ist, die aus dem Hinterland zurück ist, um unser hungerndes Dorf vor sich selbst zu beschützen." Sie lächelte: "Willst du diese Männer nützliche Arbeit machen lassen oder deine Zeit hier allein verbringen?" Ein Augenzwinkern schwächte die Bemerkung ab, aber ich hatte verstanden.

"Schon gut, Hank, tu was sie sagt. Hol dir Al und Frank und die anderen und meldet euch bei Hauptmann Furstenburg als Entladungskommando." Ich wandte mich dann zu Jo: "Was hältst du von folgendem Vorschlag: Du versprichst mir, meine Männer nicht mehr zu belästigen, und ich lade dich zum besten Abendessen ein, das diese Blechhütte zu bieten hat. Wie steht's?"

"Was hältst du davon, wenn ich keine Versprechungen mache und wir das Abendessen mit gesünderen Aktivitäten tauschen?"

"Also gut. Ach ja, ich erwarte immer noch eine Revanche, solltet ihr hier immer noch einen Phaseballplatz haben."

"Haben wir, zieh dich warm an."

Sie wendete sich ab, um die Diskussion, die um die Lagerung des Treibstoffs ausgebrochen war, zu schlichten. Ich beobachtete sie, als sie quer durch den Hangar ging, und hoffte, daß sie über unsere Ankunft genauso glücklich war wie ich, hier zu sein. Vor unserer Ankunft war die Mannschaft von einer

unangenehmen Spannung befallen gewesen, niemand war sicher, ob wir kämpfen mußten oder ob alles nur falscher Alarm war. Jo ließ alle meine düsteren Gedanken verfliegen. Ihre Bemühungen, das Schiff zu entladen, schienen auch den anderen zu helfen. Am Ende hatten alle eine klare Aufgabe mit einem erreichbaren Ziel: das Schiff zu entladen und zu untersuchen, wer hinter den kürzlichen Angriffen stecken könnte. Eine willkommene Abwechslung zu unserer eintönigen Routine.

Kane nahm die gesamte Entladungs- und Basisverteidigungsoperation äußerst ernst. Nicht gerade überraschend, denn er nahm an, daß dort draußen eine Streitmacht darauf wartete, den Planeten anzugreifen. Ich dachte mir: Sollte er recht haben, dann konnte es sich dabei nur um eine relativ kleine Streitmacht handeln. Denn jeder, der die Feuerkraft hatte, um ein paar Draymans zu zerstören, hätte garantiert die Feuerkraft, eine Basis wie Sheol zu zerstören, außer natürlich, es mangelte ihnen an Treibstoff oder Munition oder auch beidem.

Sobald die Entladung und Verteilung der Fracht organisiert war, wandte ich mich um, um die Fragen der Sicherheit mit Furstenburg und Kane zu diskutieren. Furstenburgs Büro blickte über den Hangar ins Nichts. Von hier aus konnte man sehen, daß sich unsere Mannschaft sichtbar Mühe gab, die Scarab zu entladen. Ich betrat den Raum und erwartete eine eher autoritäre Atmosphäre. Zu meiner Erleichterung mußte ich jedoch feststellen, daß Furstenburg zwar dienstbewußt, aber nicht sehr gut im Delegieren war. Er hatte sowohl einen Schreibtisch als auch einen Beratungstisch, der mit Zetteln und Tabellen übersät war und darauf hindeutete, daß er ihn nur äußerst selten benutzte. Es gab scheinbar nicht einmal genug Platz, um den Haufen der "laufenden" Projekte und Dateien unterzubringen.

Als ich den Raum betrat, waren die beiden Hauptleute bereits in eine tiefe Diskussion versunken. Zwischen ihnen flimmerte ein Hologramm der Basis. Furstenburg begann daraufhin, den Berg Korrespondenzen zu durchwühlen, der auf dem Beratungstisch lag.

"Auf diesem Tisch befindet sich eine Nachricht, die hier vor einigen Tagen für Sie eintraf", sagte er.

Ich war überrascht, dies zu hören. Von wem sollte diese Nachricht sein? Alle, die ich kannte, befanden sich auf dieser Basis: Jo, Kane, die Mannschaft der Scarab. Außer natürlich, wenn dies ein Einberufungsbescheid der Konföderations-Miliz sein sollte... Am Ende fand Furstenburg, wonach er suchte.

"Aha!", sagte er. "Hier ist die Nachricht für Sie vom Gemini-Sektor. Ich sehe, Sie haben Freunde bei den Grenzern, oder?" Er überreichte mir die Diskette. "Benutzen Sie den Monitor auf meinem Schreibtisch, wenn Sie die Nachricht jetzt lesen wollen."

"Nicht nötig, wir haben jetzt erstmal Wichtigeres zu besprechen."

Ich steckte die Diskette ein und schloß mich den beiden am Konferenztisch an. Die einzige Person, die ich auf Gemini kannte, war mein Großvater. Wenn er mir was schicken würde, dann höchstens eine Geburtstagskarte - nicht das ich jemals eine von ihm bekommen hätte. Die Untersuchung der Sicherheitseinrichtungen ging im Moment jedoch vor. Ich hoffte, wir würden etwas Nützliches in den Nachrichten finden, die von Sheols Sonden aus rein wissenschaftlichen Gründen aufgefangen wurden. Unseren Gegner kennenzulernen, würde der erste Schritt zu seiner Vernichtung sein.

Wir stimmten alle überein, daß die gewalttätigen Elemente im System eine unmittelbare Bedrohung für die Basis darstellten. Es gab verschiedene Wege, die Basis zu beschützen und herauszufinden, wer diejenigen waren, die die Raumschiffe zerstört haben. Wir teilten diese Aufgaben unter uns auf. Furstenburg übernahm die Vorbereitung der Raketenwerfer und Schutzschilde der Basis sowie die Ausarbeitung eines Dienstplanes für ein Sicherheitsteam aus Freiwilligen. Kane sollte die Piloten der Scarab und die Piloten von Sheol koordinieren und einen effektiveren Patrouillendienst organisieren. Die Datenanalyse der Nachrichten der Sonden und der vermißten Transportschiffe fiel auf mich. Ich sollte mit Jo und Blake Sorensen, einem erfahrenen Forscher, zusammenarbeiten, dem es leichter fallen würde, Abnormalitäten in den Nachrichten festzustellen. Furstenburg zog einen Monitor zu sich heran, um die Mitglieder unserer Teams über ihre neuen Aufgaben zu informieren, und riß dabei fast eine Tasse Kaffee um. Alle Teammitglieder hatten sich innerhalb von nur drei Stunden zu ihrer ersten detaillierten Besprechung einzufinden. Meine Gruppe sollte sich auf dem blauen Deck in Labor 37 treffen, das sich in der Nähe meines Quartiers befand. Ich hatte gerade genug Zeit, zu duschen und die Masse an unsinniger Post zu überfliegen, die von überall hereinflatterte.

Da das Team unterrichtet war, ging ich nun zu meinem Zimmer auf dem grünen Deck. Die einzige Fortbewegungsmöglichkeit innerhalb der Basis war zu Fuß. Ich ging durch riesige Hallen, die mit neuen Hypercontainern voller Nachschubgüter gefüllt waren. Ich hielt unterwegs an, um einem jungen Mann zu helfen, eine zu schwere Kiste in eine kleinere Kantine zu tragen, die es hier überall auf der Basis gab. Mit dieser kleinen Verzögerung brauchte ich fast 20 Minuten, um mein Zimmer zu erreichen, aber das machte nichts. Dies war eine gute Möglichkeit, meine Orientierung durch die farbcodierten Korridore und fensterlosen Arbeitsräume wieder aufzufrischen.

Die eintönige Farblosigkeit meines Zimmers stand im krassen Gegensatz zum hellen Grün des Korridors. Das Bett, der Nachttisch und das Schreibpult mit der kleinen Kommunikationskonsole strahlten alle eine einheitlich spartanische Atmosphäre aus. Bequemlichkeit gehörte offenbar nicht zum Designkonzept. Auf der anderen Seite wirkte die Schlichtheit des Zimmers äußerst beruhigend. Ich entleerte meine Taschen und stieß zwischen meiner Identitätskarte, meinem Personalcomputer und ein paar Münzen von Baroda auf die Diskette, die mir Furstenburg gerade gegeben hatte. Jetzt war es Zeit, meine Post zu lesen. Ich schaltete die Konsole ein, legte die Diskette ein, lehnte mich zurück und erwartete Propaganda oder eine Postkarte von Opa Mack.

Der Bildschirm füllte sich mit den üblichen Absenderinformationen. Die Nachricht kam also von Mack, war aber offenbar sechs, sieben Mal hin- und hergeschickt worden, bis jemand herausgefunden hatte, wo ich war. Obwohl die Nachricht als dringend bezeichnet war, mußte sie offenbar vor fast eineinhalb Monaten abgeschickt worden sein. Lieber spät als gar nicht, dachte ich mir. Ich drückte eine Taste, um die Übertragung fortzusetzen. Macks Gesicht erschien auf dem Bildschirm. Er nahm einem kräftigen Schluck, es war garantiert kein Wasser, und begann mit seiner Nachricht.

"Höre zu mein Junge, du weißt, ich bin kein großer Redner. Ich komme daher gleich zur Sache. Ich bin tot. Dies ist mein letzter Wille oder Testament, oder was auch immer. Du bist der einzige, der von meiner Familie übrig ist, und ich habe deiner Mutter versprochen, dafür zu sorgen, daß es dir gut geht. Höre mir also zu..." Er unterbrach, um einen weiteren Schluck zu nehmen, schüttelte sich und fuhr fort. "Ich, Mack Christiensen, alt und krank, hinterlasse alles, was nicht bereits enteignet wurde, dir, dem Sohn meiner einzigen Tochter. Also, ich habe ein Raumschiff der Tarsus-Klasse, das ich einem Offizier des Erkundungsdienstes abgekauft hatte, der Schulden begleichen mußte. Ich habe außerdem etwas Geld, das ich für dich vernünftig anlegen werde. Es tut mir leid, aber du weißt, wie die Dinge sind. Was immer ich hinterlasse, ist deins. Es mag zwar nicht viel klingen, aber was ich dir versuche zu geben, sollte dich dazu umstimmen, einmal nach Gemini zu kommen. Als du geboren wurdest, erforschte ich gerade neue Hypersprung-Punkte und zettelte Kneipenraufereien an. Seitdem hat sich zwar viel verändert, aber Gemini ist immer noch ein Ort, an dem man schnell etwas verdienen kann. Ich habe dir zwar über die Jahre nicht allzu viel gegeben, aber da ich jetzt tot bin, denke ich, daß dir ein wenig Grenzdienst nicht schaden könnte. Ich glaube, ich höre besser auf, bevor ich sentimental werde und..." Er blickte auf sein Glas herab, und der Bildschirm erlosch. Eine kleine grüne Lampe deutete an, daß es eine zweite Nachricht gab.

Ich ging zum Becken hinüber, wusch mein Gesicht und warf einen langen, forschenden Blick auf mich, den einzigen Erben eines alten Säufers. Ich mußte mich erst einmal an den Gedanken gewöhnen, daß mein Großvater tot war. Ich war mir sicher, daß die zweite Nachricht von seinem Nachlaßverwalter stammte, der mir erklären wollte, was passiert war und wie ich ihn erreichen konnte - die Einzelheiten konnten warten. Es war nicht gerade das erste Mal, das ich eine solche Nachricht erhielt. Bis zum Treffen mit dem Notstandsteam hatte ich noch ein paar Stunden Zeit, und ich hatte vor, sie damit zu verbringen, darüber nachzudenken, ob es sich lohnen würde, Macks Angebot anzunehmen und alles andere stehen und liegen zu lassen. Auf die Scarab kam eine Menge Arbeit zu, und die Reise nach Gemini war nicht gerade eine Tagestour. Wir hatten einen Auftrag zu erfüllen. Ich wollte mit Kane Karriere machen, der mich als Erster Offizier wie seinen Sohn behandelte. Dies war ein unpassender Zeitpunkt, einen längeren Urlaub zu nehmen.

Ich lief auf und ab und blickte auf die grüne Lampe der Kommunikationskonsole, als meine Gedanken plötzlich unterbrochen wurden. Die Tür öffnete sich, und Jo betrat den Raum.

"Was ist passiert? Du siehst verwirrt wie ein Firrekan-Küken aus."

"Setz dich, Jo. Es ist nicht der Rede wert. Ich habe die Nachricht erhalten, daß mein Großvater gestorben ist, und man will von mir, das ich ausgerechnet nach Gemini komme, um die Angelegenheiten zu regeln, " sagte ich und wies auf die Konsole.

"Oh, eine echte Erbschaft? Wirklich? Ich dachte, du hast einmal gesagt, daß Mack nur ein alter Säufer war, der Geschichten von seinen glorreichen alten Tagen zum besten gab." Sie schüttelte ihr Haar, als seien ihre Locken wichtiger als mein Dilemma.

"Es hat sich herausgestellt, daß er sogar ein Raumschiff besaß. Eine Tarsus und vielleicht sogar etwas Geld. Wer weiß?"

"Ich denke, du solltest deinen Dienst auf der Scarab quittieren und dir das Raumschiff holen", sagte Sie mit deutlichem Sarkasmus in ihrer Stimme. Sie wurde aufgeregter. "Ich glaube, du solltest alles stehen und liegenlassen, mich, Kane, die Scarab, und dorthin gehen, wo du arm und ein Niemand sein wirst." Sie beruhigte sich wieder, faßte sich und starrte mich an. "Hör zu, mal im Ernst, ich finde nicht, daß du es tun solltest. Wenn du die Scarab verlassen willst, solltest du hierher kommen und mit uns arbeiten. Geh nicht so ein Risiko ein, wenn der einzige Punkt, der dafür spricht, ein veraltetes Raumschiff ist. Die Tarsus wird schon seit zehn Jahren nicht mehr gebaut!"

Ich antwortete nicht. Ich hatte überhaupt keine Antwort - noch nicht - außerdem gab es im Moment wichtigere Dinge zu bedenken. Die Stille wurde bald erdrückend, aber ich wußte immer noch nicht, was ich sagen sollte. Wir machten uns, immer noch wortlos, zur Lagebesprechung auf.

Wir waren ein gutes Team. Alle verstanden sich und wußten, was zu tun war. Mit der Ausrüstung, die wir zur Verfügung hatten, war es einfach, einen Detektor für vom Standard abweichende Signale einzurichten. In der Nähe gab es ein Asteroidenfeld, worauf wir unsere ersten Untersuchungen richteten. Wir grübelten über Daten einer Sonde, die das Asteroidenfeld vor ein paar Stunden, genau vor unserer Ankunft im System, erreicht hatte. Wir waren enttäuscht, daß wir nichts finden konnten, und mußten uns dazu zwingen, geduldig und gründlich zu sein. Es dauerte nicht lange, bis sich der langsame und kontinuierliche Ansatz bezahlt machte.

Jo entdeckte es zuerst. Es gab da ein kleines Röntgen-Peak, als ob die Sonde von irgend etwas getroffen worden war. Blake sagte nun, daß er eine ähnliche Erscheinung schon vor einigen Tagen beobachtet hatte, ihr aber damals keine Bedeutung zugemessen hatte, da man gerade nach etwas anderem suchte. Er stellte seinen Tee ab und ging seine Notizen der letzten Woche durch. Er sagte dann, daß das letzte Röntgen-Peak auch von einer Sonde aufgezeichnet wurde, die zum Asteroidenfeld gesendet worden war. Wir ließen nun die Computer alle anderen Sondendaten des letzten Monats nach Röntgen-Peaks durcharbeiten. Wir mußten sichergehen, daß es sich hierbei nicht um einen Datenfehler oder eine natürliche Erscheinung handelte. Während Blake den Computer mit Suchparametern und Befehlen fütterte, begannen Jo und ich mit der Aufschlüsselung des Röntgen-Peaks, um herauszufinden, ob es sich hierbei um ein von Menschenhand gesendetes Signal handelte oder nicht.

Sorensen gab fast gleichzeitig bekannt, das es mehrere Röntgen-Peaks gegeben hatte. Alle wurden während der letzten drei Monate von Sonden verzeichnet, die in Richtung des Asteroidenfeldes ausgesendet worden waren. Wie wir später herausfinden sollten, handelte es sich dabei wirklich um menschliche Signale. Der nächste Schritt bestand darin, Hinweise zu finden, woher diese Signale gesendet worden waren. Das stellte sich als äußerst einfach heraus. Die Sonden registrieren automatisch, aus welcher Richtung die empfangenen Signale gesendet wurden. Durch Vergleiche aller bestätigten Signale waren wir in der Lage, die Richtung zu bestimmen. Es war unsere Station. Alle abnormalen Röntgen-Signale kamen aus unserer Richtung, von Sheol.

"Können wir feststellen, wohin diese Signale ursprünglich gesendet wurden?" wollte ich wissen.

"Ich glaube nicht. Es war ein Zufall, daß wir die Signale überhaupt entdeckt haben. Wer immer sie auch sein mögen, sie benutzen die Asteroiden als Schild", sagte Blake.

Mich interessierte jetzt, wer auf der Basis Zugang zu Ausrüstung hatte, mit der solche Signale gesendet werden konnten. Jolene und Blake stimmten darin überein, das es derartige Ausrüstungen auf der Basis nicht gäbe, und daß wer immer diese Signale aussandte, seine eigene Ausrüstung haben mußte. Es war Zeit, die anderen von unserer Entdeckung in Kenntnis zu setzen.

Wir schickten dem Basiskommandanten per Computer eine Mitteilung. Nachdem wir beschlossen hatten, nach dem Abendessen über Wege nachzudenken, wie wir dieses Röntgengerät ausfindig machen konnten, machte ich mich auf den Weg, um Kane von unserer Entdeckung zu unterrichten und ihn nach seiner Meinung über den besten Weg zum Auffinden dieses Sendegeräts zu fragen.

Als ich zu Kanes Quartier rannte, wäre ich fast mit Furstenburg zusammengestoßen, der mittlerweile recht mitgenommen aussah und mir mitteilte, das er die Scarab so schnell wie möglich aufmunitioniert und im All haben wollte, um eine Lücke im Patrouillendienstplan zu füllen. Ich hielt dies für eine eigenartige Bitte. Ich konnte mir nicht vorstellen, weshalb er einen weiteren Patrouillenflug haben wollte. Furstenburg schien wie ausgewechselt. Ich willigte trotzdem ein.

Als ich Geof Kanes Quartier erreichte, lief er bereits wie ein eingesperrter Löwe auf und ab und murmelte etwas über die anderen beiden Schiffe, die in der Nähe der Basis angegriffen worden waren. Er kratzte sich am mittlerweile ergrauten Einheitshaarschnitt und murmelte vor sich hin: "Warum wurde die Scarab nicht angegriffen?"

Ich unterbrach seine Gedankengänge nur ungern und berichtete ihm über die Signale, die von der Basis in Richtung Asteroidenfeld gesendet worden waren. Sein Gesicht verzog sich dabei noch schlimmer. Ich unterrichtete ihn auch über Furstenburgs Anliegen. Kane fragte, ob wir herausgefunden hätten, wann diese Signale das erste Mal aufgetreten seien. Ich sagte ihm, vor rund drei Monaten, und er knurrte auf. Plötzlich war alles glasklar.

"Es erscheint mir", sagte Kane, "daß Lars Furstenburg die Forschungsstation sabotieren und einen freien Ausgang aus dem System offenhalten soll. Und er erwartet von uns, daß wir ihm helfen. Auf geht's..."

Kane brauste von seinem Quartier in Richtung Hangar und riß mich in seinem Sog mit sich. Dort wartete Furstenburg bereits auf uns. Kane war kein Mann der großen Worte. Mit dem Blick eines Raubtiers auf Beutegang in den Augen, ging er auf Furstenburg zu. Furstenburg blieb regungslos, nur seine Augen verrieten eine gewisse nervöse Furcht. Kane packte Furstenburg beim Kragen und zerrte ihn die Rampe hoch, in die Scarab. Ich blieb ihm dicht auf den Fersen.

"Wann kommen sie?" brüllte Kane. "Wann greifen deine Leute die Basis an?"

Noch ehe wir wußten, was passierte, zog Furstenburg einen Blaster unter seinem Mantel hervor. Er sprach langsam und hatte seine Nerven im Griff: "Das ist nicht mehr von Interesse. Es gibt nichts, was diese Technologie des Bösen noch vor der Vernichtung durch unseren Angriff bewahren kann. Sie werden mich von dieser Basis fliegen. Los jetzt! Dies ist Ihre einzige Chance zu überleben."

Trotz der offensichtlichen Gefahr lief Kane immer noch auf ihn zu. Ich konnte hinter dem breiten Rücken meines vorstoßenden Hauptmanns meine Waffe ziehen. Dies war ein altmodischer Laser, der gut auf Fleisch wirkte, ohne dabei das Raumschiff zu beschädigen.

Ich tauchte seitlich ab und schoß im Fallen an Kane vorbei. Ein Schwall gleißenden roten Lichts riß den als Retro enlarvten ehemaligen Basis-Kommandeur in Stücke. Kane blickte auf mich herab.

"Ich hätte ihn schon fertiggemacht. Nicht nötig, gleich so dramatisch zu reagieren."

Wir hatten keine Vorstellung, wieviel Zeit wir noch bis zum Angriff übrig hatten. Alles, was wir tun konnten, war, hier herauszukommen und zu versuchen, die Angreifer aufzuhalten, bevor sie die Basis erreichten. Ich rannte in Richtung Brücke, während Kane versuchte, eine Minimalbesatzung zusammenzustellen. Als ich dann die Luke zuklappen hörte und die schweren Schritte der Geschützführer spürte, wie sie ihre Gefechtsstellungen einnahmen, waren alle Triebwerke einsatzbereit. Ich wartete gar nicht erst auf eine Starterlaubnis. Die Scarab war sowieso bereit, und wir waren wahrscheinlich die einzige Verteidigung der Basis. Es war offensichtlich, daß Furstenburg die automatischen Verteidigungsanlagen der Basis lahmgelegt hatte.

Einmal im All, wandten wir uns sofort den Asteroiden zu. Plötzlich tauchten weiße Talons, garantiert Retro-Schiffe, aus ihren Verstecken auf, um uns abzufangen. Die "Kirche der Menschheit" setzte offenbar ihren Kreuzzug gegen alles Technologische fort, und wir waren demnach ihr nächstes Ziel. Kane übernahm das

Steuer, während ich zu einem der unbesetzten Geschütztürme ging. Es dauerte nicht lange, da befanden wir uns mitten unter ihnen. Das alles sehende Auge der Erdgottheit blickte uns von jedem ihrer Kampfraumgleiter an. Dies waren Verrückte, todesmutig und bereit, dich zu rammen, nur um dein Schiff zu zerstören, selbst wenn es ihr Leben kosten würde. Von meinem Turm aus sah ich Flammen aus unserem Rumpf herausschlagen, schnelle Plasmastöße die den Gegner vernichteten. Dadurch wurden unsere Chancen auf eins zu fünf verbessert.

Plötzlich wurde mein Radar rot. Ich dachte, es war nur ein Fehler. Aber dann sah ich einen ganzen Verband an uns vorbei in Richtung der Basis ziehen. Wir wurden in eine Falle gelockt und von der Basis getrennt, genau wie ein Wolf das Kalb von der Mutter trennt. Noch bevor ich ein Schiff ins Visier nehmen konnte, wurde ich gegen die Turmwand geworfen. Das Schiff war außer Kontrolle und drehte sich steuerlos. Ich schnallte mich vom Turm los und machte mich auf den Weg zur Brücke.

Als ich sie erreichte, blieb ich wie erstarrt stehen. Die Brücke war voller Rauch und Trümmer, rote Warnlampen blinkten im Halbdunkel auf, Kabel hingen leblos von der Decke, wo eine Abdeckplatte heruntergefallen war und Kane erschlagen hatte. Wir konnten nichts mehr für ihn tun. Wir konnten überhaupt nicht viel tun, außer um unser Leben kämpfen. Ich übernahm das Kommando, schickte den Großteil der Besatzung zurück an ihre Geschütze und den Rest an die Arbeit, um das Schiff wieder manövrierfähig zu machen. Diese Aufgabe war selbst für unseren Reparatur-Droiden zuviel.

Draußen wurden wir immer noch von drei Talons umkreist, zwei davon beschädigt. Ich wußte, daß wir ihnen in unserem Zustand nicht mehr viel anhaben konnten, aber irgend etwas mußte es geben. Ich schaltete die Energiezufuhr von den Geschützen auf die Schutzschilde um und beschloß, die Masse des Schiffes zu seiner Verteidigung einzusetzen. Es dauerte nicht lange, bis einer der Retros den Fehler beging, direkt vor uns zu fliegen. Ich schaltete die Nachbrenner ein und stieß den mächtigen Bug der Scarab durch das winzige Schiff. Die Funksprechanlage war eingeschaltet, daher rief ich meine Befehle in den Äther.

"Ich schalte die Schutzschilde aus. Hank und Johansen, benutzt die zusätzliche Energie, um diese Freaks zu erledigen. Alle anderen Feuer einstellen. Auf mein Zeichen... LOS!"

Johansen zerstörte sein Ziel, aber Hank streifte seins nur. Die Schutzschilde waren zerstört, der Rumpf wies jedoch keine Schäden auf. Die schnelle Talon wendete, um uns von hinten anzugreifen. Wie aus dem Handbuch, dachte ich. Ich stoppte das Schiff so plötzlich, daß es im Raum stehenblieb und der Gegner vorbeiraste. Hank erledigte ihn mit einem Torpedo. Für den Augenblick hatten wir Ruhe, aber Sheol war nicht mehr zu retten. Nach und nach gingen am ganzen Rumpf die Lichter aus, als die Energiezufuhr abbrach. Wir konnten sehen, daß man Sheol geentert hatte - die weißen Talons hoben sich deutlich von der dunklen Silhouette der Raumstation ab, und die Geschütze an den Haupt-Hangars blieben leblos, als die Schiffe der Gegner anlegten. In Gedanken sah ich immer wieder Jo vor mir, wie sie gegen diese rindenfressenden, anti-städtischen, anti-stellaren, neo-heidnischen, scheinheiligen, wissensfeindlichen Fanatiker um ihr Leben kämpfte. Ich lief rot an, als ich versuchte, die Scarab zu wenden, um Jo zu retten. Sie mußten mich gewaltsam von den Kontrollhebeln losreißen. Sheol war verloren, und uns ging es nicht viel besser.

Als wir endlich im Hypersprung eine zivilisierte Welt erreichten, hatte mich die Trauer gefühllos gemacht. Jo war mit Sicherheit tot, wir hatten Kane während des Fluges im Weltraum beigesetzt, und die Scarab war so stark beschädigt, daß wir nicht genug Geld für die Reparaturen hatten. Wir verkauften das Schiff zum Schrottwert und teilten uns den Erlös. Ein paar von der Crew blieben zusammen, in der Hoffnung, einen Geldgeber zu finden. Andere kehrten zu ihren weit entfernten Familien zurück, die sie vor Monaten zurückgelassen hatten. Ich hatte keine Wahl. Ich heuerte auf einem kleinen Handelsschiff, der "Sword of Damocles", an, um nach Troy im Gemini-Sektor zu kommen. Ich wußte, daß ich dort einen neuen Anfang machen und der Forscher werden konnte, den ich in Mack Christiensen bewundert hatte, und Herr über mein eigenes Schicksal, wie Geof Kane.

Macks Vermächtnis hatte leider die unangenehme Nebenwirkung, daß es mich Geld kostete. Die Tarsus, die er mir hinterlassen hatte, war nicht mehr flugtauglich, so daß ich den größten Teil meiner Ersparnisse in die Reparatur und die Liegegebühren stecken mußte. Es ist jetzt fast zwei Monate her, daß ich Jo zum letzten Mal sah, und ich bin bereit, mich wieder auf den Weg zu machen. Ich habe mein eigenes Schiff und ein neues Ziel als Geminis jüngster Freibeuter.

DER GEMINI-SEKTOR: EIN ÜBERBLICK

Von Leutnant Gabriel Quentin, Erkundungsdienst

Gemini ist ein ganz neuer Sektor, der erst noch lernen muß, auf eigenen Füßen zu stehen. Es ist erst 30 Jahre her, daß das Militär sich entschloß, der kilrathischen Expansion Einhalt zu gebieten, indem es sich entlang der Grenze verschanzte. Während dieser frühen Befestigungsphase wurde zum ersten Mal der Erkundungsdienst (ED) auf den Plan gerufen, um die verfügbaren Ressourcen, einschließlich bewohnbarer Planeten, mineralienreicher Asteroiden und Hypersprung-Tunnel, kartographisch zu erfassen. Innerhalb von fünf Jahren Forschungsarbeit trugen zwei wichtige Faktoren zur Öffnung Geminis für den freien Handel bei. Der erste war die rasche Verschanzung militärischer Streitkräfte in großer Entfernung von etablierten Versorgungsrouten und Serviceeinrichtungen. Daher mußte auf die Ressourcen vor Ort zurückgegriffen werden. Der zweite Faktor war die Entdeckung gewaltiger Reichtümer an Bodenschätzen durch den ED im Gemini-Sektor. Er trug entscheidend zur Erhöhung des Gesamtwertes der Konföderation bei. Als die Entwickler und Unternehmer eintrafen, um die Entdeckungen des ED auszubeuten, entwickelten sich mehrere Standard-Basistypen (siehe unten). Mit dem Anwachsen der Bevölkerung wurde Gemini in vier politische/kartographische Quadranten aufgeteilt. Im Uhrzeigersinn von unten rechts auf der Gunther-Standardprojektion gesehen sind dies Potter, Humboldt, Fariss und Clarke.

QUADRANTEN

CLARKE

Clarke ist die Festung, das Herz der militärischen Verschanzung, die vor 30 Jahren begann. Heute ist der Sitz aller Marineeinheiten, die Marinebasis Perry, in Clarke. Hier ist die eigentliche Front, an der es zahlreiche Hypersprung-Punkte in kilrathisches Gebiet gibt. In diesem Bereich müssen die Schiffe ständig auf Grenzscharmützel gefaßt sein. Aufgrund unserer militärischen Stärke hat es jedoch seit 11 Jahren im Gemini-Sektor keinen größeren Konflikt gegeben. Der gesamte Sektor verdankt seine Existenz der Stärke unserer Marine, einer Streitmacht, die sich unter der kompetenten Führung von Admiral Terrell prächtig entwickelt hat.

FARISS

Asteroiden. Dieses eine Wort beschreibt die Eindrücke eines Reisenden in Fariss am besten. Hier gibt es mehr Bergwerksbasen als in den umliegenden fünf Sektoren zusammen. Zwar existieren auch landwirtschaftliche Planete und Raffinerien, die bei weitem vorherrschende Industrie ist jedoch die Ausbeutung von Mineralien auf den zahlreichen großen Asteroiden, die den Himmel über Fariss zieren.

HUMBOLDT

Humboldt ist der spärlichste der Quadranten. Humboldts Dreh- und Angelpunkt ist Junction, ein System mit drei bewohnbaren Planeten und sechs Hypersprung-Punkten. Der Quadrant hat nur begrenzte Mengen an Bodenschätzen, Junction ist jedoch einer der wichtigsten Knotenpunkte in Geminis Hypersprungnetz. Außer Junction bietet Humboldt nur wenige Möglichkeiten für Bergbau und Raffinerien, stattdessen aber viel leeren Raum.

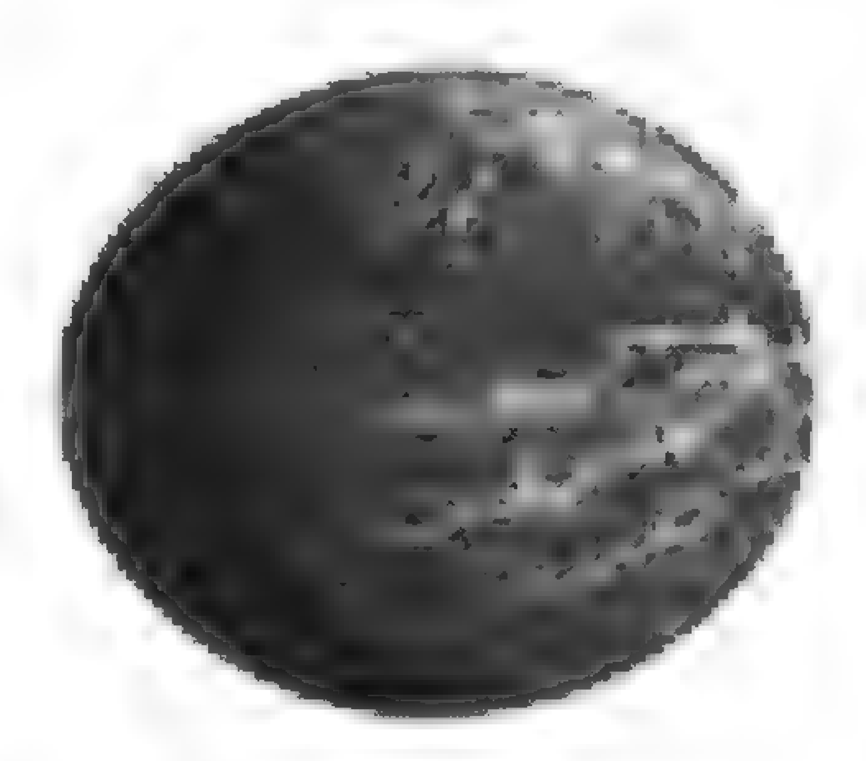
POTTER

Potter ist das Herz der minimalen Zivilisation im Gemini-Sektor. Hier befindet sich die Hauptstadt, Neu-Konstantinopel neben vielen anderen großen Besiedelungszentren. Das wichtigste davon, New Detroit, ist bekannt dafür, daß es fast unendliche Möglichkeiten und Arbeitsstellen bietet, ganz zu schweigen von der hohen Qualität des von Centauri und Ceti Prime importierten Alkohols. Potter ist der einzige Quadrant, in dem es mehr als einen Vergnügungsplaneten gibt, der ganz auf rauschhaftes Konsumieren zugeschnitten ist und besonders dem Militär reichlich Erholung und Abwechslung bietet. Die Zahlen über Angriffe von Piraten und Kilrathis in Potter sind niedriger als in jedem anderen Grenzsektor.

BASISTYPEN

Mit der Besiedelung der Sterne durch die Menschheit tauchen bestimmte Basistypen auf, wo auch immer wir hinkommen. Bei der Reise durch die Quadranten werden Sie auf all diese Typen treffen. Im folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung jedes Basistyps, damit Sie vor dem Landen an einem beliebigen Ort wissen, was Sie dort erwartet. Es werden außerdem vier von Geminis bedeutendsten Orten aufgeführt: Perry, Oxford, Neu-Konstantinopel und New Detroit. Stellen Sie sich darauf ein, daß nicht jede Basis die von Ihnen angebotenen Waren kaufen wird. So ist es zum Beispiel zwecklos, zu versuchen, Plutonium im Rohzustand an einen landwirtschaftlichen Planeten zu verkaufen. Der Handel kann jedoch sehr lohnend sein, wenn Sie sich nicht entmutigen lassen und Ihren Verstand einsetzen. Genießen Sie Ihren Aufenthalt - möge er voller Abenteuer und Profit sein!

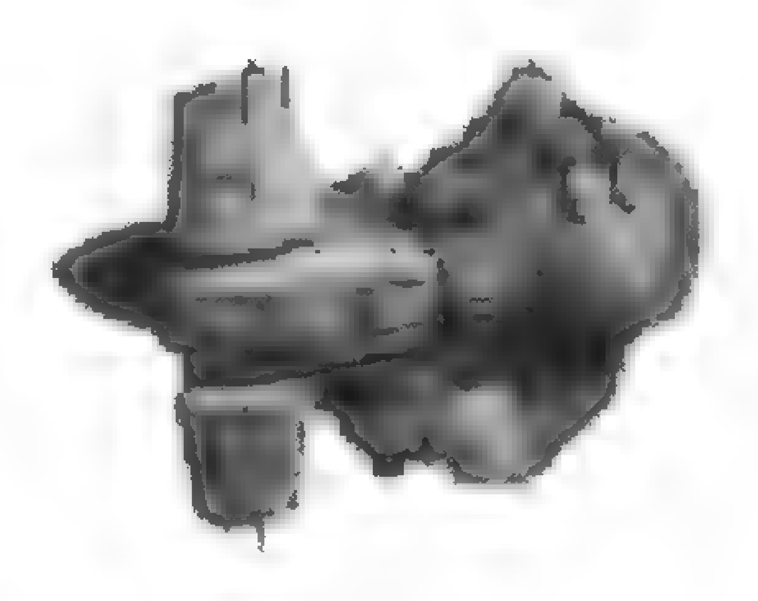
LANDWIRTSCHAFTLICH



Allgemeine Informationen. Dies sind Planeten, deren Hauptgewerbezweig der Ackerbau ist. Sie sind normalerweise groß und haben wesentlich mehr Land als Wasser. In den meisten dieser Welten wird Terraformung betrieben, in der Regel herrschen jedoch immer noch Städte unter Kuppeln vor. Überleben kostet hier viel Arbeit, daher versucht Gemini, Kolonisten zu ermutigen, mehr Kinder zu zeugen und sich niederzulassen.

Handelstips. Felle, Holz, Haustiere, Getreide und Nahrungsmittel sind hier erhältlich. Diese Planeten haben großen Bedarf an Ausrüstung und Arbeitskräften, außerdem an Wohnungen für die ständig wachsende Bevölkerung.

BERGWERKE



Allgemeine Informationen. Bergwerksbasen werden an große Asteroiden und in sie hinein gesetzt. Das bedeutet, daß man im allgemeinen durch ein Asteroidenfeld fliegen muß, um sie zu erreichen. Bergwerke sind vor allem im Fariss-Quadranten zu finden, es gibt sie jedoch, wenn auch seltener, im gesamten Sektor. Die Bars sind meistens recht spartanisch, und alle Getränke werden importiert (was sie sehr teuer macht).

Handelstips. Bergwerksbasen brauchen Lebensmittel. Sie haben reichlich Mineralien und sind kaum an Luxusgütern interessiert. Außerdem suchen die Bergwerksbasen immer nach Ablenkung für ihre einsamen Arbeiter. *Plaything*-Ausgaben, Spiele und andere Arten von Unterhaltung sind daher heiß begehrt.

PIRATEN

Allgemeine Informationen. Mit dem Bevölkerungsboom ist auch der Piratenboom gekommen. Zeitweise werden ganze Basen von ihnen übernommen. Diese gewaltsamen Übernahmen beschränken sich hauptsächlich auf den Fariss-Quadranten und damit auf abgelegene Bergwerksbasen, besonders solche, die nach dem Ausschöpfen der Bodenschätze verlassen wurden. Piratenbasen sind eine Gefahr für ehrliche Raumfahrer und ein Segen für skrupellose Händler mit illegalen Waren. Aufgrund der Beschaffenheit dieser Basen befinden sich hier grundsätzlich keine Büros der Gilden.

Handelstips. Ich würde zwar lieber sagen, daß man mit Piraten keinen Handel treiben kann, dies stimmt jedoch nicht. Diese Basen brauchen Lebensmittel und handeln mit Waffen. Außerdem sind sie als Dealer solcher Drogen wie Brilliance aktiv und treiben weiterhin Sklavenhandel, als lebten wir immer noch im 23. Jahrhundert. Beachten Sie bitte, daß Personen, die Handelsschiffe angreifen und als Schmuggler unterwegs sind, als Saboteure der Kampfhandlungen angesehen und von den Streitkräften der Konföderation ohne Warnung angegriffen werden.

VERGNÜGEN

Allgemeine Informationen. Vergnügungsplaneten sind das Ergebnis einer gestiegenen Nachfrage aufgrund der Bevölkerungsexplosion und des Reichtums einiger Schürfer, die zu schnell an Geld gekommen sind. Dies sind Spielplätze einer hedonistischen Gesellschaft, grellbunte Abbilder einer echten Kultur. Sie spielen außerdem in diesen gespannten Zeiten eine wichtige Rolle zum "Dampfablassen".

Handelstips. Vergnügungsplaneten sind wahre Brutstätten für übertriebenes Konsumentenverhalten. Die Bevölkerung ist interessiert an Drogen, Kunstgegenständen, Fellen, Spielen und allem, was Spaß macht oder aufregend ist. Leider produzieren sie außer Filmen kaum etwas.

RAFFINERIE

Allgemeine Informationen. Raffinerien sind auf Plattformen gebaute Raumstationen, deren Hauptaufgabe darin besteht, die Bodenschätze von Geminis Asteroiden und Planeten in Spitzentreibstoff, haltbare Waren usw. umzuwandeln. Sie sind der Hauptarbeitgeber für Facharbeiter und in allen Quadranten zu finden.

Handelstips. Raffinerien haben, wie Bergwerksbasen, großen Bedarf an Lebensmitteln und Unterhaltung. Außerdem müssen Bodenschätze zur Verarbeitung in den Raffinerien dorthin transportiert werden.



NEU-KONSTANTINOPEL

Allgemeine Informationen. Neu-Konstantinopel ist die Hauptstadt des Gemini-Sektors, einer der Ballungsräume, mit Vertretern aller wichtigen Industrien. Sie befindet sich in der Mitte des Quadranten Potter und ist von starkem Verkehr umgeben. Mit ziemlicher Sicherheit patrouillieren Schiffe der Konföderation und der Miliz die Basis, um sie zu schützen und die Händler zu überwachen, damit keine Schmuggler die Basis erreichen oder verlassen können.

Handelstips. Fast die gesamte Kunstproduktion des Gebietes findet hier statt. Neu-Konstantinopel ist der Mittelpunkt aller politischen und kulturellen Ereignisse. Jeder, der etwas zu kaufen oder verkaufen hat, kommt also hierher. Die Stadt ist daher ein idealer Handelsplatz.

NEW DETROIT

Allgemeine Informationen. New Detroit ist eines der faszinierendsten städtischen Zentren Geminis. Es ist unser industrielles Herz, das im Rhythmus schwerer Maschinen schlägt. Selbst aus der Umlaufbahn sind das dominierende Grau der Gebäude und der ständige Smog zu erkennen. Bevor es im Weltraum von Gemini Raffinerien gab, gab es New Detroit. Im Laufe von drei Jahrzehnten hat sich die zentrale Metropolis immer weiter über die gewaltige Landmasse des Planeten ausgebreitet. Ihre Bars und Geschäfte sitzen unten in den Wolkenkratzern wie die zusammengekauerten Propheten am Fuße des Olymp. Ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall, und der Handel lohnt sich erst recht.

Handelstips. Die Konkurrenz hier ist hart. Es gibt ein Überangebot an Fertigwaren. Alles, was von Menschen hergestellt wird, ist in New Detroit zu finden. Die Stadt braucht jedoch Bodenschätze und ist auch bereit, dafür zu zahlen. New Detroits Mischung aus Intellektuellen und Halbwelt bedeutet, daß es für jede Art von Handel eine Marktnische gibt.

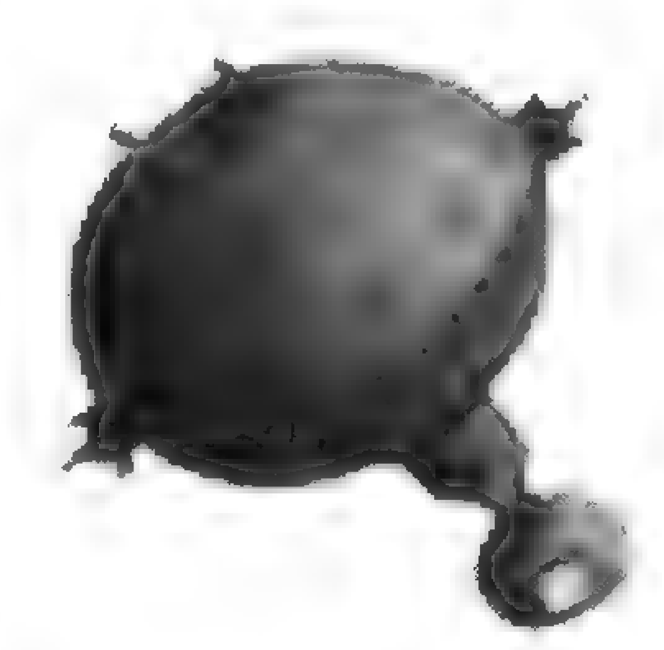
OXFORD



Allgemeine Informationen. Oxford, Universitätsplanet und intellektuelles Zentrum des Sektors, ist vor allem für seine Forschungsmöglichkeiten bekannt. Er wurde nach dem Vorbild der alten Erde, besonders der alten englischen Universitätsstadt des gleichen Namens, gestaltet. Das macht diesen Ort zu einem wahren Touristenmagneten. Oxford befindet sich weit entfernt von der Front im Quadranten Potter und war einer der ersten Planeten mit Terraformung im Gemini-Sektor. Seine Bibliothek ist weit über die Grenzen Geminis hinaus bekannt und zieht Gelehrte aus entfernten Sonnensystemen an, die die holzgetäfelten Säle und gepflegten Innenhöfe besuchen.

Handelstips. Hier werden vor allem Bücher und anderes Material geistigen Inhalts verkauft. Abgesehen davon hat der Planet dieselben Bedürfnisse wie jeder andere dicht besiedelte, landwirtschaftliche Planet.

PERRY



Allgemeine Informationen. Perry, das militärische Zentrum Geminis, befindet sich im Quadranten Clarke, nicht weit von der kilrathischen Grenze entfernt. Von hier aus brechen viele Militärpatrouillen auf, denen Sie mit ziemlicher Sicherheit begegnen werden. Admiral Terrell hat hier sein Hauptquartier. Perry ist vorbildlich organisiert und treibt lebhaften Handel in allen Bereichen. Auch die Architektur der Raumstation ist sehenswert.

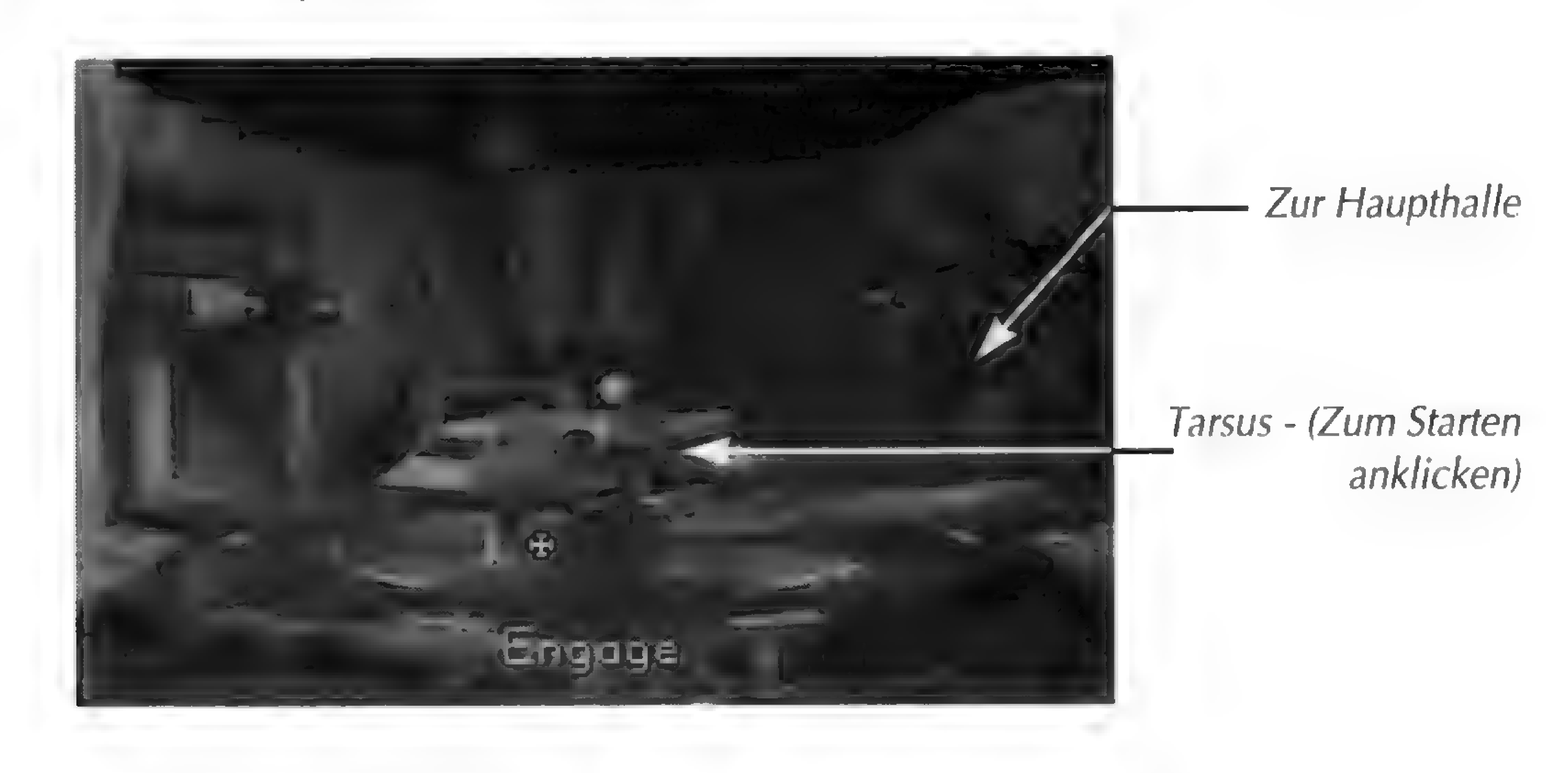
Handelstips. Viele Versorgungsrouten führen durch Perry, das Herz aller militärischen Operationen. Gebraucht werden Lebensmittel, medizinische Versorgungsgüter und ähnliches. Verkauft werden hier jegliche Art von ausgemusterten Waffen, mit denen man sich ein nettes Geschäft aufbauen kann. Da so viele Händler hierher kommen, besteht immer die Möglichkeit, Waren aller Art zu finden.

ALLGEMEINER AUFBAU DER BASEN

Als Pilot und Unternehmer müssen Sie alle Ressourcen der Basen benutzen, die Sie besuchen. Ich werde hier alle wichtigen Gewerbezweige beschreiben, die Sie einerseits ausbeuten wollen, andererseits jedoch für Sie überlebensnotwendig sind. Jeder dieser Orte hat seinen eigenen Nutzen. Einige sind als Makler für ihre Arbeitgeber tätig, während andere - wie die Hangars mit ihren Landegebühren - notwendige Übel sind. Diese Privatbetriebe arbeiten zwar nicht so effektiv wie ihre militärischen Verwandten, sind jedoch interessanter, und außerdem haben wir keine andere Wahl.

HANGAR

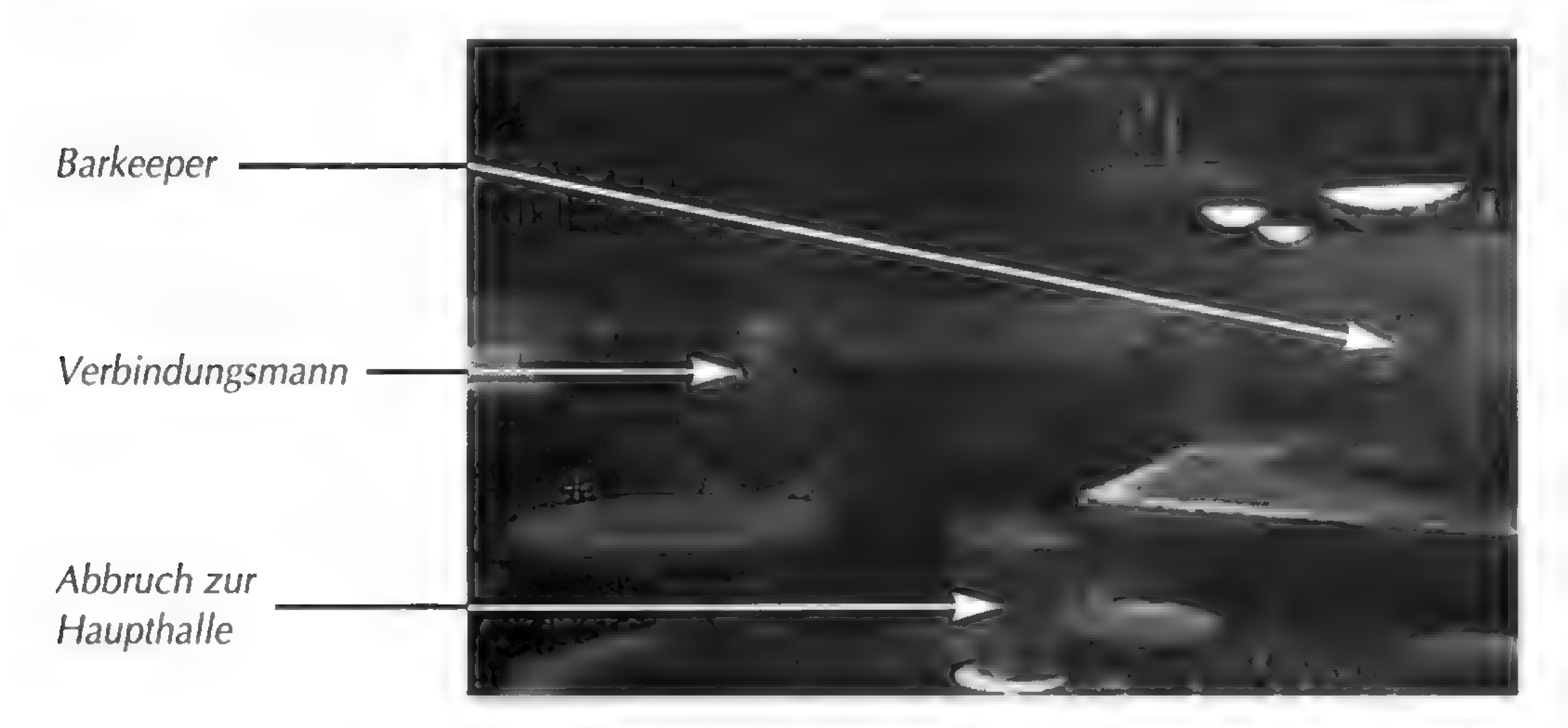
Ihr erster Eindruck von jeder Basis ist der Hangar. Die Basis sorgt immer für den Schutz und den Service im Hangar, um Geschäftemacherei und Überfüllung zu verhindern. Sie verlangt eine Landegebühr, die die Ausgaben für das Aufladen des Schiffes mit Treibstoff, Personal, Ausrüstung und andere Kosten deckt. Ein kleiner Teil dieses Geldes dient als Steuer für die Wartung der Basis. Diese Gebühr, eigentlich eine festgelegte Summe, wird immer soweit gesenkt, daß Sie sie noch bezahlen können. Hangars waren schon immer wichtig für die Wirtschaft einer Basis. Sie beschäftigen eine Vielzahl von Angestellten, die die automatischen Docking-Anlagen bedienen, als Funkpersonal, in der Verwaltung und beim Be- und Entladen der Waren arbeiten. Viele Piloten sehen den Hangar lediglich als Parkplatz für ihr Schiff an, während er in Wirklichkeit ein blühendes Gewerbe wie jedes andere ist - außer daß er vielleicht für Raumreisende noch wichtiger ist. Stellen Sie sich das Chaos vor, wenn plötzlich alle Hangars schließen würden...



BAR

Fast jeder Ort im menschlichen Universum hat eine Bar. Gemini ist da keine Ausnahme. Bars sind nicht nur eines der einträglichsten Gewerbe in unserem Sektor, sondern auch nützlich für ambitionierte Freibeuter. Geschäftsleute, die einen Piloten für einen besonders lukrativen (sprich "gefährlichen") Auftrag suchen, kommen häufig bei einem Drink zum Einverständnis. Große, städtische Gebiete bringen mehr dieser Verbindungsleute hervor, da es hier eine größere Zahl an Bürokraten und Mittelsmännern gibt. Seien Sie gewarnt: Die meisten Auftraggeber, die Sie auf diese Weise treffen, besiegeln ihren Vertrag nur per Handschlag. Die Abmachungen sind daher häufig nicht rechtsgültig. Das *Sandoval* in New Detroit bietet fast immer etwas Interessantes.

Auch die Angestellten in unseren Bars sind interessant. Nach meiner Erfahrung weiß ein guter Barkeeper häufig mehr über den Krieg als der Aufklärungsdienst der Armee und mehr über den Handel als die gesamte Händlergilde. Es war in Gemini schon immer einer wichtiger Bestandteil der Geschäftswelt, die Barkeeper zu fragen, sozusagen ein Bestandteil unserer Kultur.



EINSATZCOMPUTER

Einsatzcomputer gibt es überall. Sie stellen das beliebteste Forum zur Einstellung von Piloten dar. Sie sind schnell und meist direkt in die Basis eingebaut. Viele Piloten verlassen sich auf diese bequeme Methode der Arbeitsbeschaffung. Das automatisierte System bietet eine große Auswahl an Einsätzen für sehr unterschiedliche Bezahlung. Das Militär benutzt diesen Service auch zur Rekrutierung von Söldnern, da er nicht nur kostengünstig ist, sondern auch eine hohe Erfolgsquote bei den Einsätzen hat. Ob also Ihr Schiff für Frachtgut oder für Kampfeinsätze vorgesehen ist - Sie können hier immer Arbeit finden.

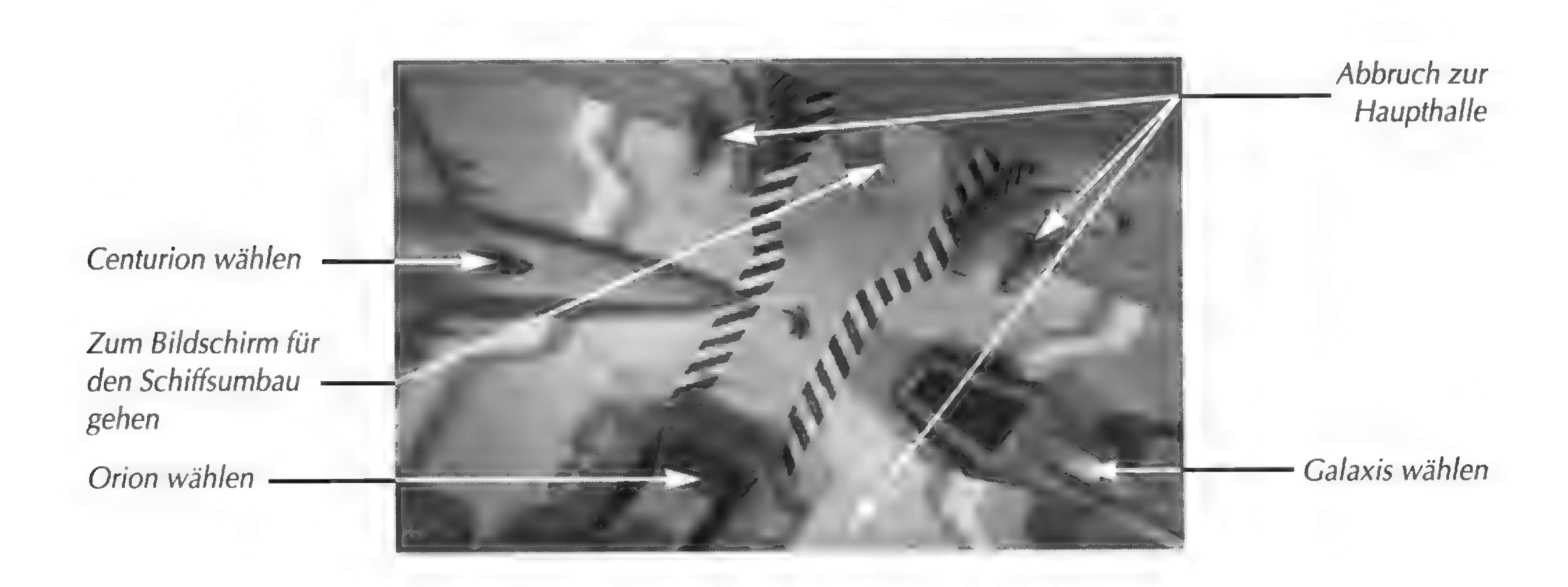


Das Interface ist benutzerfreundlich. Nach der Identifizierung Ihrer Handfläche können Sie durch die verfügbaren Angebote scrollen. Haben Sie einen Einsatz angenommen, können Sie mit den Pfeilen weiter durch die Liste scrollen. Die Einsatzcomputer folgen dem Gilde-Standard, daß Sie nicht mehr als drei Aufträge gleichzeitig annehmen sollten. Dafür gibt es zwei Gründe. Erstens kommt es bei Piloten, die regelmäßig mehr als drei Einsätze annehmen, häufig dazu, daß sie einen davon fallenlassen und entweder einem Auftraggeber finanzielle Verluste einbringen oder sogar Todesfälle hervorrufen, da Vorräte nicht geliefert oder Zivilisten nicht verteidigt werden. Zweitens ist die Begrenzung auf wenige Aufträge der Versuch, zwielichtige Gestalten und Gangster davon abzuhalten, sämtliche Jobs anzunehmen, um sie dann an Hallodris und verzweifelte Abenteurer weiterzugeben, also den Markt aufzukaufen.

RAUMSCHIFFHÄNDLER

Die letzte Station, die es auf jeder Basis gibt, ist der Raumschiffhändler. Bei diesen Privathändlern können Sie immer die neuesten Schiffsmodelle kaufen. Sobald Sie Interesse an einem bestimmten Schiff zeigen, wird Ihnen ein Angebot gemacht. Seien Sie aber gewarnt - es sind manchmal Haken dabei, die im Angebot nicht genannt werden. Hier ein paar Dinge, die Sie wissen sollten, bevor Sie sich mit diesen Windhunden einlassen:

- Wenn Sie ein Schiff in Zahlung geben, erhalten Sie auch den Wert Ihrer Zusatzausrüstung erstattet. Haben Sie also einen Geschützturm, zwei Meson-Blaster, Schutzschilde und eine Frachtraumerweiterung, dann errechnet sich der Wert für die Inzahlungnahme aus dem Joan's Index-Wert Ihres alten Schiffes minus Abnutzung, plus dem augenblicklichen Verkaufspreis jedes Zusatzartikels.
- Die Händler weigern sich normalerweise, Fracht umzuladen, es sei denn, Sie machen es ihnen einfach. Ihre Frachtmenge muß unter der Kapazität des neuen Schiffes liegen. Geben Sie also eine voll beladene Galaxy für eine Centurion in Zahlung, dann weist der Händler Sie ab, bis Ihre Ladung unter der Kapazität der Centurion liegt.
- Es gibt keine Finanzierungspläne. Leider ist die Lebenserwartung eines Piloten im Gemini-Sektor zu kurz, als daß die Händler Risiken bei der Bezahlung eingehen würden. Daher steht für Freiberufliche auch keine Versicherung zur Verfügung. Das bedeutet, daß Sie eine Menge Bargeld ansammeln müssen, bevor Sie größere Anschaffungen machen. Dies ist zwar unpraktisch, die Geschäftsleute haben jedoch keine andere Wahl.



SHIP MODIFICATION (SCHIFFSUMBAU)

Hier werden Käufe, Verkäufe oder Reparaturen vorgenommen. Zu den Optionen gehören Panzerung, Geschütze, Geschütztürme, Frachtraumerweiterungen und alles andere, was zur Leistung oder Langlebigkeit Ihres Fahrzeugs beiträgt.

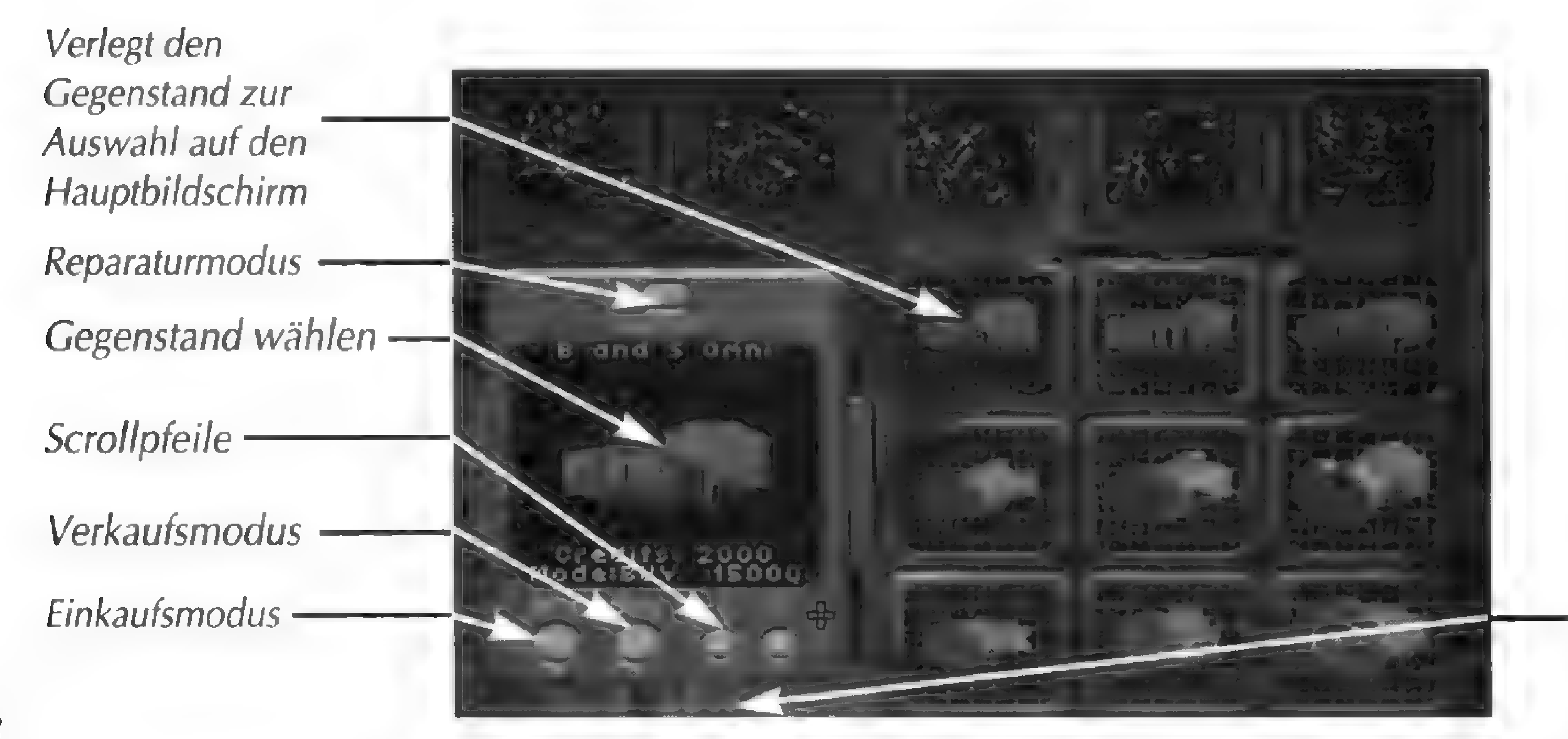
Das Interface für den Schiffsumbau ist ebenso leicht zu bedienen wie ein Monitor. Benutzen Sie die Knöpfe unten auf dem Bildschirm, um den Modus "Buy" (Kaufen) oder "Sell" (Verkaufen) zu wählen. Mit Hilfe der Pfeile an der Seite können Sie durch die verfügbaren Gegenstände scrollen. Finden Sie einen, an dem Sie interessiert sind, dann berühren Sie einfach den Bildschirm, um Ihre Wahl anzuzeigen. Haben Sie ein Geschütz oder einen ähnlichen Ausrüstungsgegenstand gewählt, werden Sie gebeten, die Stelle auf Ihrem Schiff anzugeben, an der es plaziert werden soll.

Hinweis: Sie dürfen keine Raketen oder Torpedos ohne Werfer erwerben, denn dies läßt vermuten, daß Sie sie weiterverkaufen wollen, was strengstens verboten ist. Sollten Sie sich entscheiden, einen Werfer zu verkaufen, zu dem noch Raketen oder Torpedos existieren, dann wird diese Munition automatisch zum augenblicklichen Preis mit verkauft. Kaufen Sie daher Munition immer zuletzt, und verkaufen Sie sie als erstes.



SOFTWARE BOOTH (SOFTWARE-STAND)

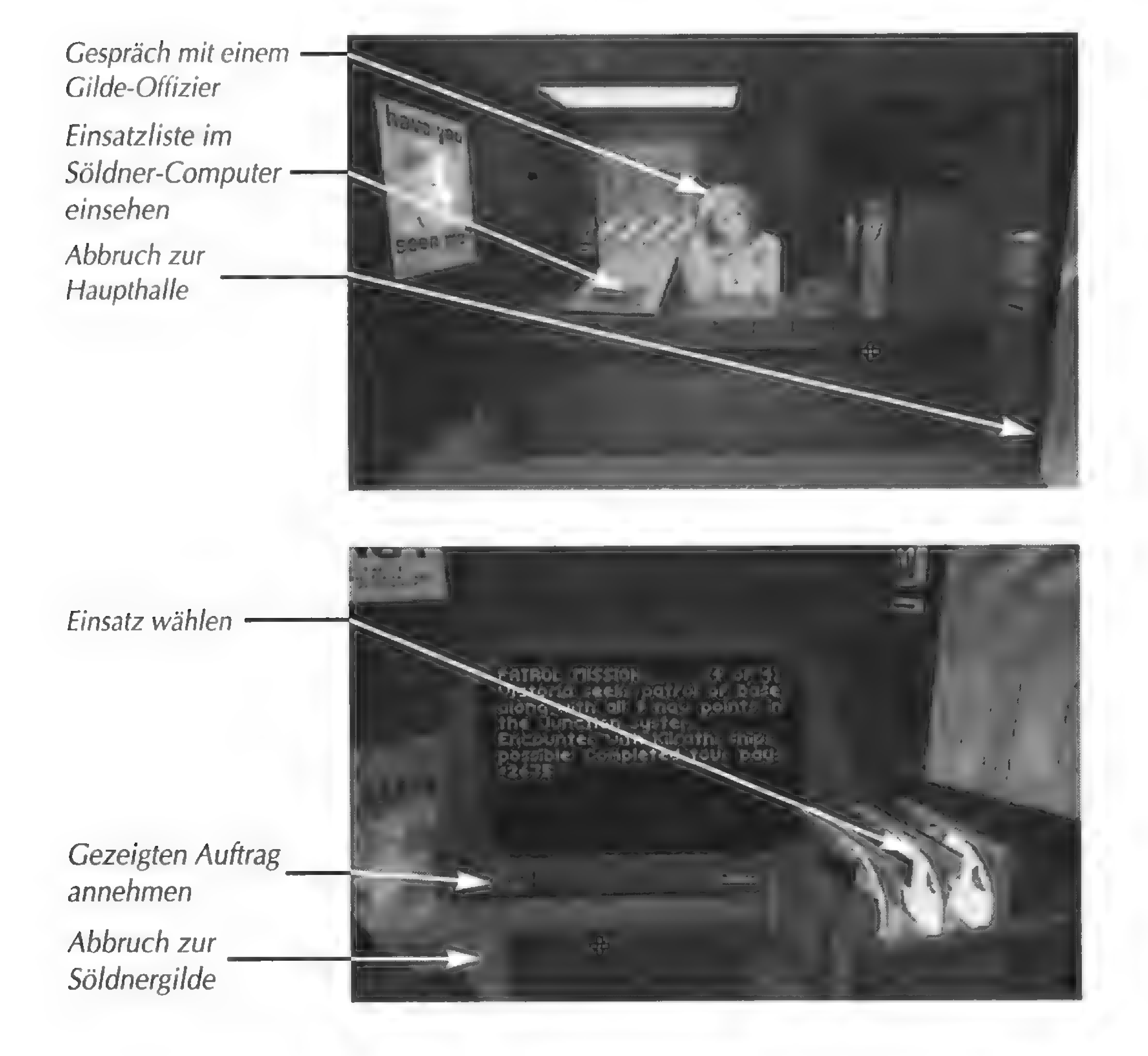
Die andere nützliche Abteilung beim Händler ist der Software-Stand. Hier erhalten Sie Grundausrüstung wie Karten und Scanner. Beide sind unbedingt erforderlich. Dies scheint eines der Gebiete zu sein, für das die Regelungen zu schnell abgeschafft wurden, denn ohne Karte könnten Sie genausogut blind fliegen. In über siebenhundert Jahren Weltraumfahrt ist dies erst das zweite Mal, daß es Piloten erlaubt wird, ohne Navigationssoftware zu fliegen. Während die Herstellung der Scanner vom Konkurrenzdruck bestimmt ist (es gibt drei Marken, jede mit ihren eigenen einfacheren und ausgefeilteren Modellen), gilt dies für Karten nicht. Scanner sind wichtig, Karten dagegen unverzichtbar. Legen Sie Ihr Geld also gut an.



Diese Liste sollte Ihnen deutlich machen, wie weit sich Gemini seit der Aufhebung des Kriegsrechts wirtschaftlich erholt hat. Wir befinden uns in einer Phase des Aufschwungs. In diesem Sektor haben Sie alle Möglichkeiten. Wer gern Risiken eingeht, kann in diesem Grenzgebiet sein Glück machen. Ihr Beitrag dazu ist ein wichtiger Bestandteil unserer Entwicklung zu einer standhaften Festung an der Kilrathi-Grenze und zu einer wachstumsorientierten, wohlhabenden Gesellschaft.

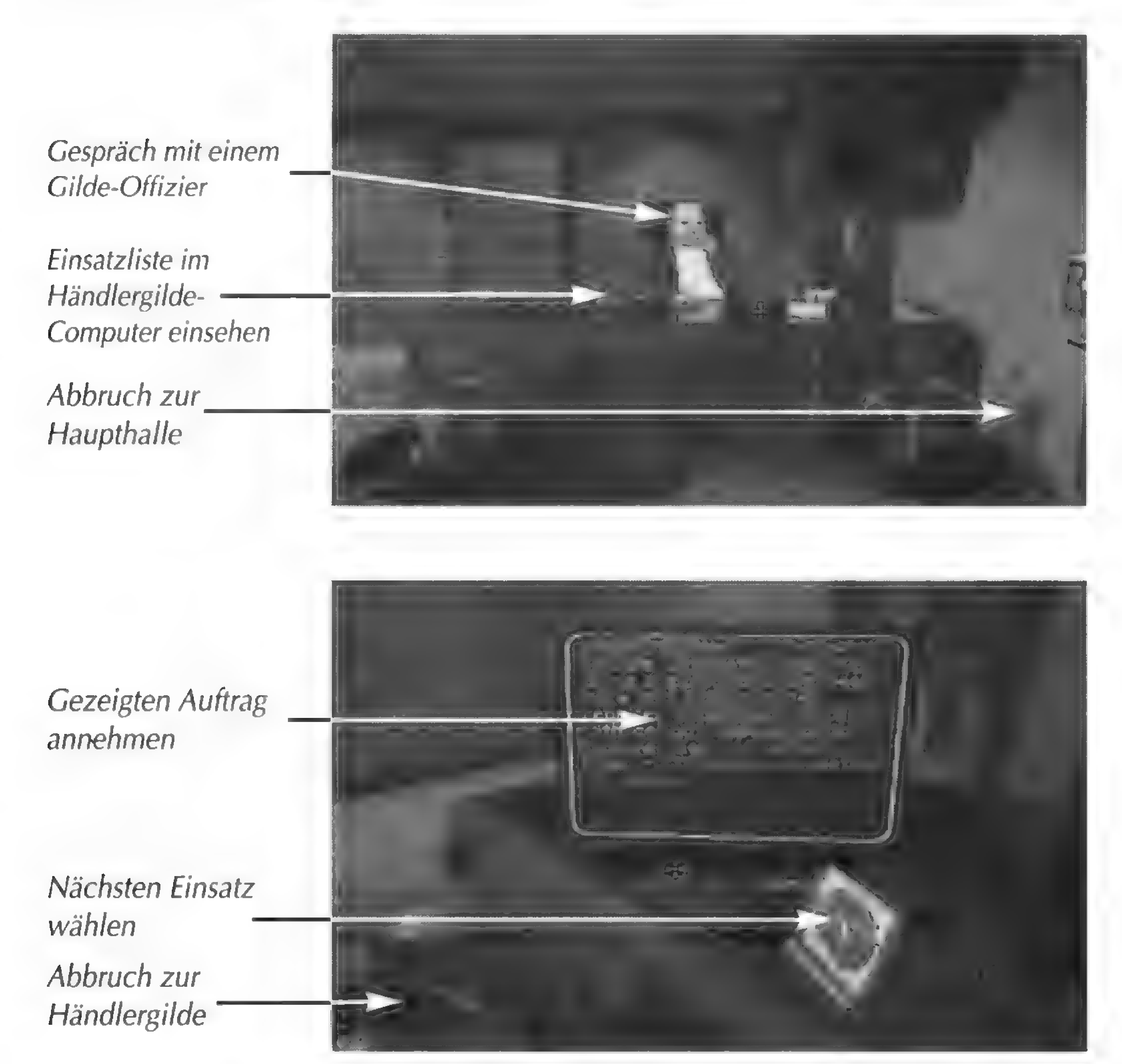
SÖLDNERGILDE

Als langjähriges Mitglied dieser stolzen Organisation kann ich für ihre Integrität und Nützlichkeit bürgen. Für einen angemessenen Mitgliedsbeitrag können Piloten eine Vielzahl von Aufträgen erhalten, die durch die Gilde herangezogen werden. Dies bedeutet, daß keiner der Aufträge gesetzwidrig ist und die Bezahlung garantiert wird. Außerdem garantiert die Gilde ihren Klienten, daß alle Gilde-Mitglieder registriert sind und daher aufgespürt und bestraft werden können, wenn sie sich etwas zuschulden kommen lassen. Eine Einzelperson darf nicht mehr als drei Aufträge gleichzeitig annehmen, um Geschäftemacherei oder einfach Überbeanspruchung aus Ehrgeiz zu verhindern. Alle Mitglieder haben Zugriff auf die Auftragslisten in allen Gilde-Büros und werden bezahlt, sobald die Erfordernisse eines Auftrags erfüllt wurden. Es ist dazu nicht notwendig, sich in einem Büro zu melden. Die Söldnergilde ist eine ehrenwerte Gesellschaft, die das Betreiben von Büros auf Piratenbasen nicht erlaubt.



HÄNDLERGILDE

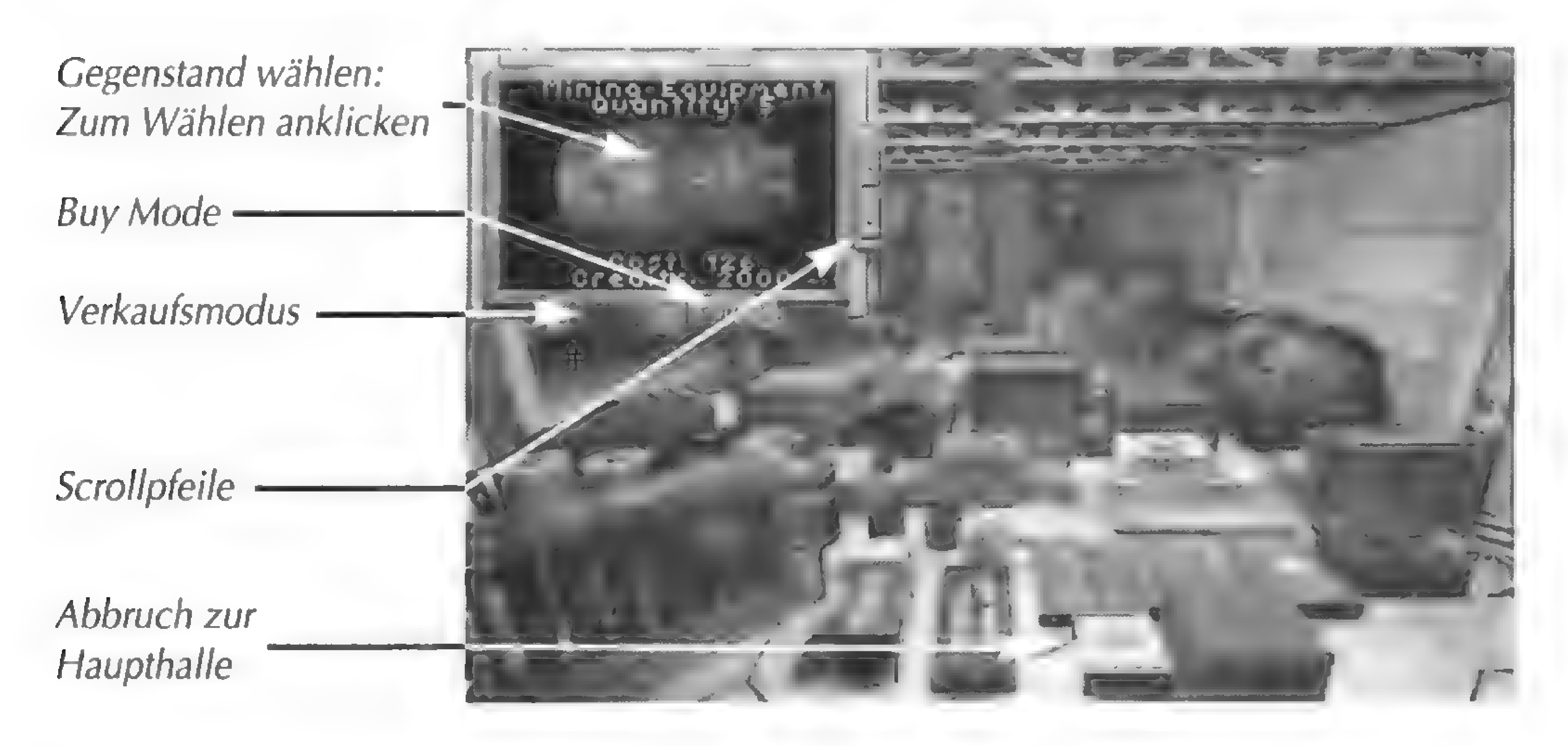
Die Händlergilde hat im Laufe des letzten Jahrzehnts gute Beziehungen zur Söldnergilde aufgebaut. Beide haben erkannt, daß sie im Grunde nicht in Konkurrenz miteinander stehen. Genaugenommen sind sie sogar aufeinander angewiesen. Dies gilt besonders, seit die Zahl der Piloten gestiegen ist. Dank des Konfliktes und der massiven Werbekampagne für die Möglichkeiten im Gemini-Sektor steigt die Zahl der Schürfer, die hier den schnellen Reichtum suchen. Dies hat dazu geführt, daß mehr kleine Unternehmer auf den einzelnen Piloten angewiesen sind, der ihre Waren transportiert und ihre Flugwege schützt. Es ist daher kaum überraschend, daß die Gilde auch ihren Anteil an diesem Geld eingestrichen und viel zuviel davon für schöne Büros ausgegeben hat.



Mit der Händlergilde treten Sie ebenso in Kontakt wie mit der Söldnergilde. Sie müssen beitreten, damit Sie die Auftragscomputer nutzen können. Eine Einzelperson darf nicht mehr als drei Aufträge gleichzeitig annehmen, um Geschäftemacherei oder einfach Überbeanspruchung aus Ehrgeiz zu verhindern. Als Auftragsmakler ist die Gilde nützlich und arbeitet professionell. Überlegen Sie sich aber vor der Entscheidung gut, welche Art von Auftrag Sie übernehmen wollen. Für einen Militärpiloten ohne Frachtraum gibt es durch diese Gilde nur wenig Aufträge.

BÖRSEN

Dies sind automatisierte Handelszentren, die es im ganzen Sektor gibt. Sie sind staatlich betrieben und standardisiert, obwohl die Preise vor Ort entsprechend der Nachfrage festgelegt werden. Die Benutzung der Börse ist über den bereitgestellten Monitor ganz einfach. Sie entscheiden sich für den Einkaufs- oder Verkaufsmodus und scrollen durch die verfügbare Fracht. Das Erwerben oder Abstoßen geschieht einfach durch Berühren des Bildschirms, wenn die gewünschten Waren dort abgebildet sind. Die Finanzen werden automatisch abgewickelt. Die fehlende Überwachung durch Menschen hat sowohl Vor- als auch Nachteile.



Als die Standardisierung der Börse vor 15 Jahren eingeführt wurde, war sie auf Gouverneur Meshachs Befehl hin stark reguliert. Die Preise waren standardisiert, und sämtliche Transaktionen mußten von der Händlergilde genehmigt werden. Die Gilde war damals Bestandteil des Handelsministeriums. Dann traten Veränderungen ein... die Meshach-Regierung mußte aufgrund des Verkaufs von Talons an die "Kirche der Menschheit" zurücktreten. In dem darauffolgenden politischen Vakuum schafften die Anführer der Basen die Vorschriften ab und automatisierten die Börse vollständig. Jetzt, eineinhalb Jahrzehnte später, sind die Preise gefallen, und Gewinne werden durch den Handel zwischen unterschiedlichen Basen erzielt. Das einzige Problem liegt darin, daß einige Geschäfte, die Sie hier abschließen können, zum Beispiel das Kaufen und Verkaufen von Sklaven oder Drogen, nicht legal sind. Wird Ihr Schiff also von der Miliz oder der Konföderation kontrolliert und Schmuggelware dieser Art gefunden, dann betrachtet man Sie als illegalen Händler und greift Sie an. Außerdem verbieten Neu-Konstantinopel und die Marinebasis Perry den Verkauf von Schmuggelwaren über ihre Börse.

Es gibt viele Möglichkeiten, am Handel Geld zu verdienen. Getreide auf einem landwirtschaftlichen Planeten zu kaufen, es an eine Bergwerksbasis zu verkaufen, dort Erz aufzukaufen, es an eine Raffinerie weiterzuverkaufen, das Plastik der Raffinerie zu erwerben und es wiederum an den Landwirtschaftsplaneten zu verkaufen, ist nur ein offensichtliches Beispiel für eine lukrative Handelsroute. Die Ausweitung des privatisierten Handels führt auch zu Interesse an Schiffen, die die Handelswege vor Piraten und Kilrathis schützen. Ein aktiver, gesunder Warenaustausch bringt also nicht nur Gewinne für euch Söldner, sondern auch für die Frachtschiffer.

ALLGEMEIN ERHÄLTLICHE SCHIFFE

Vier Grundmodelle von Schiffen für Einzelpersonen sind auf dem freien Markt erhältlich: die Tarsus, Centurion, Galaxy und Orion. Kürzlich habe ich mich bei verschiedenen Händlern als naiver Neuling im Gemini-Sektor ausgegeben und erkundigt, welches Schiff für mich geeignet sei. Der Verkäufer erzählte mir ganze Romane, ohne mir jedoch irgendwelche wirklichen Informationen zu liefern. Die beste Wahl können Sie jedoch nur treffen, wenn Sie gut informiert sind. Auch wenn Sie auf einen feindlich gesinnten Piloten treffen, ist es nützlich, die Vor- und Nachteile jedes Schiffes zu kennen.

Im folgenden sind meine Eindrücke von jedem Schiff aufgeführt, gefolgt von den neuesten verfügbaren technischen Daten und der möglichen Wirkung des Schiffes, wenn Sie ihm in einer Gefechtssituation begegnen. Dank der Popularität dieser vier Schiffe können Sie über jeden Händler ohne Schwierigkeiten Ersatzteile und Serviceleistungen erhalten.

Max. Velocity/Afterburner Velocity (Maximale Geschwindigkeit/ Nachbrennergeschwindigkeit) Schiffsgeschwindigkeiten werden in Klicks pro Sekunde (kps) ausgedrückt. Die Zahlen werden immer im Verhältnis zu einem stillstehenden Körper nahe dem Raumschiff, z.B. einem nahen Planeten, berechnet.

Acceleration (Beschleunigung). Die Schiffsbeschleunigungen reichen von "Poor" (Schlecht) über "Average" (Durchschnittlich) und "Good" (Gut) bis zu "Very Good" (Sehr gut) und "Excellent" (Ausgezeichnet).

Max YPR - Maximum Yaw, Pitch, Roll (Maximales Gieren, Neigen, Rollen - Max. YPR). Gieren (Yaw) beschreibt die Fähigkeit eines Raumschiffes, sich nach rechts oder links zu drehen. Neigung (Pitch) bezieht sich auf Auf- und Ab-Bewegung. Rollen (Roll) mißt die Fähigkeit des Raumjägers, entlang seiner Längsachse zu drehen. Die Bewertung für YPR reicht von "Poor" (Schlecht) über "Good, Very Good" (Gut, Sehr gut) bis zu "Excellent" (Ausgezeichnet).

Armour (Panzerung). Das Maß der schützenden Panzerung des Raumschiffes wird in Durastahl-Dicke (in Zentimetern) ausgedrückt. Je höher die Zahl, desto effektiver ist die Panzerung.

TARSUS

Diese beständigen Schiffe, noch vor wenigen Jahren die Hauptstütze des Erkundungsdienstes, sind jetzt ein vertrauter Bestandteil des Privatsektors. Die Tarsus wird nicht mehr hergestellt. Wir führen sie jedoch aufgrund ihrer Beliebtheit und des großen Angebots auf dem Gebrauchtwarenmarkt hier mit auf.

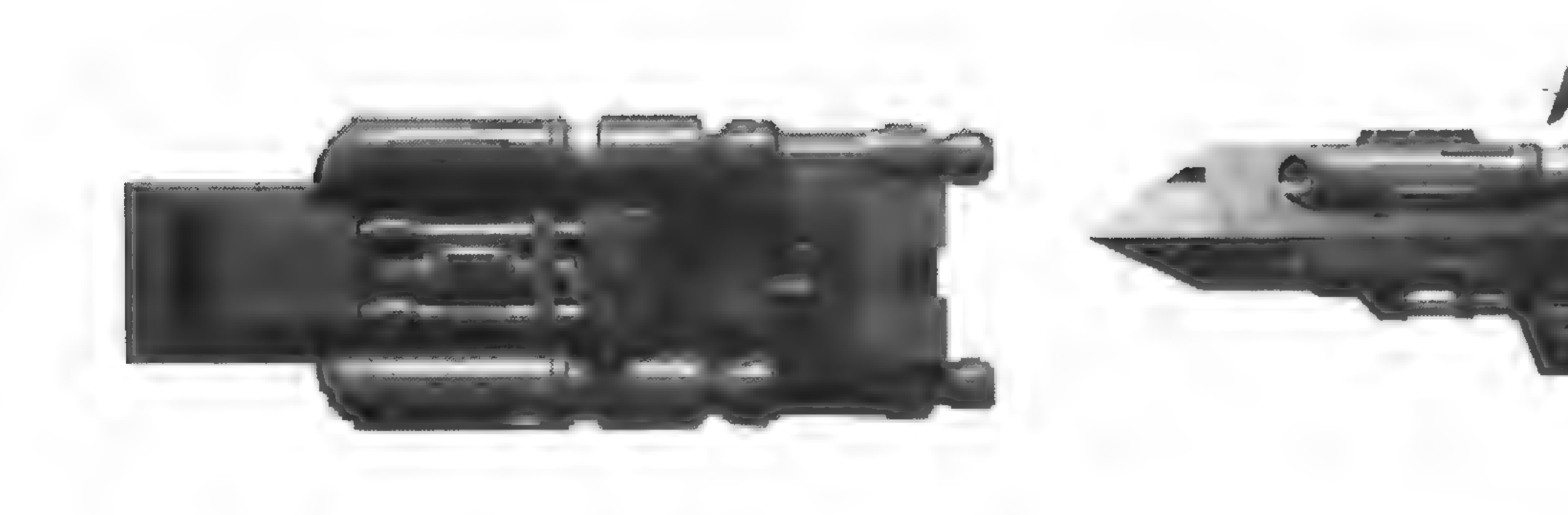
Cockpit. Schlechte Sicht, besonders durch die kleinen Seitenfenster. Die Position des Cockpits verhindert jeglichen Blick "über die Schulter". Bietet außer dem Standard-Radar und den Panzerungsanzeigen eine Multifunktionsanzeige (siehe Illustration S. 12). Der Komfort ist mit dem der Orion vergleichbar, im Vergleich mit den anderen beiden hier beschriebenen Modellen ist das Cockpit jedoch sehr beengt.

Geschwindigkeit/Manövrierbarkeit. Schwerfällig beim Wenden und Rollen. Kann auf Triebwerk Level 1 aufgewertet werden.

Bewaffnung/Schutz. Keine Schlitze für Geschütztürme vorhanden. Unterstützt nur Schutzschilderweiterungen Level 1. Zwei Geschützhalterungen und zwei Waffen- oder Transportstrahl-Halterungen.

Zusammenfassende Bewertung. In Friedenszeiten würde ich ihr eine 2 geben. Aufgrund des drohenden Konfliktes und der steigenden Piratenangriffe fällt die Wertung jedoch auf eine 4. Ein langes Leben muß einem im Gemini-Sektor die höhere Ausgabe für ein besseres Schiff oder besseren Schutz wert sein.

Klasse		Handelsaufklärer
Höchstgeschw.		300 kps
Nachbrennergeschw.		600 kps
Beschleunigung		Durchschnittlich
Max. YPR		Durchschnittlich
Waffen		Masse-Treiber (2), DF-Raketen (3)
Frachtraum		100 Einheiten (150 mit Frachtraumerweiterung)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 8 cm
	Bug	entspr. 10 cm
	Heck	entspr. 10 cm



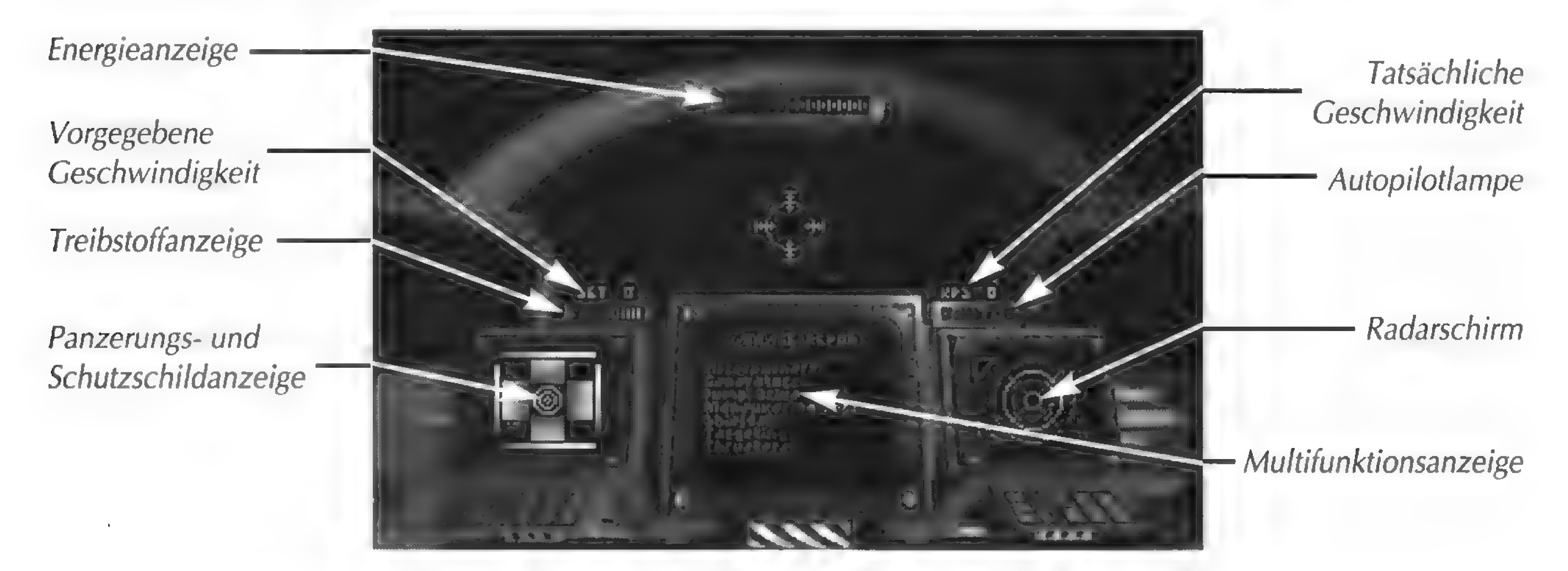
CENTURION

Dies ist das Arbeitspferd der Söldner. Die Centurion ist ein schwerer Jäger, der fast alle Kampfaufträge übernehmen kann. Der begrenzte Frachtraum kann zwar mehr als einen Rucksack transportieren, aber nicht viel mehr. Dies ist ein Schiff für Piloten, die gerne fliegen, im Handelsverkehr können Sie damit jedoch Ihren Lebensunterhalt nicht verdienen.

Cockpit. Gute Sicht. Das Kuppel-Cockpit dieses Einsitzers bietet dem Piloten klare Sicht auf das Ziel. Der Flug ist auch bei hohen Geschwindigkeiten und in engen Kurven bequem. Es gibt eine Multifunktionsanzeige, außerdem Standardanzeigen für Panzerung und Radar (siehe Illustration). Die Plazierung der Instrumente ist intuitiv und gut ablesbar. Insgesamt ist das Design sehr ergonomisch.

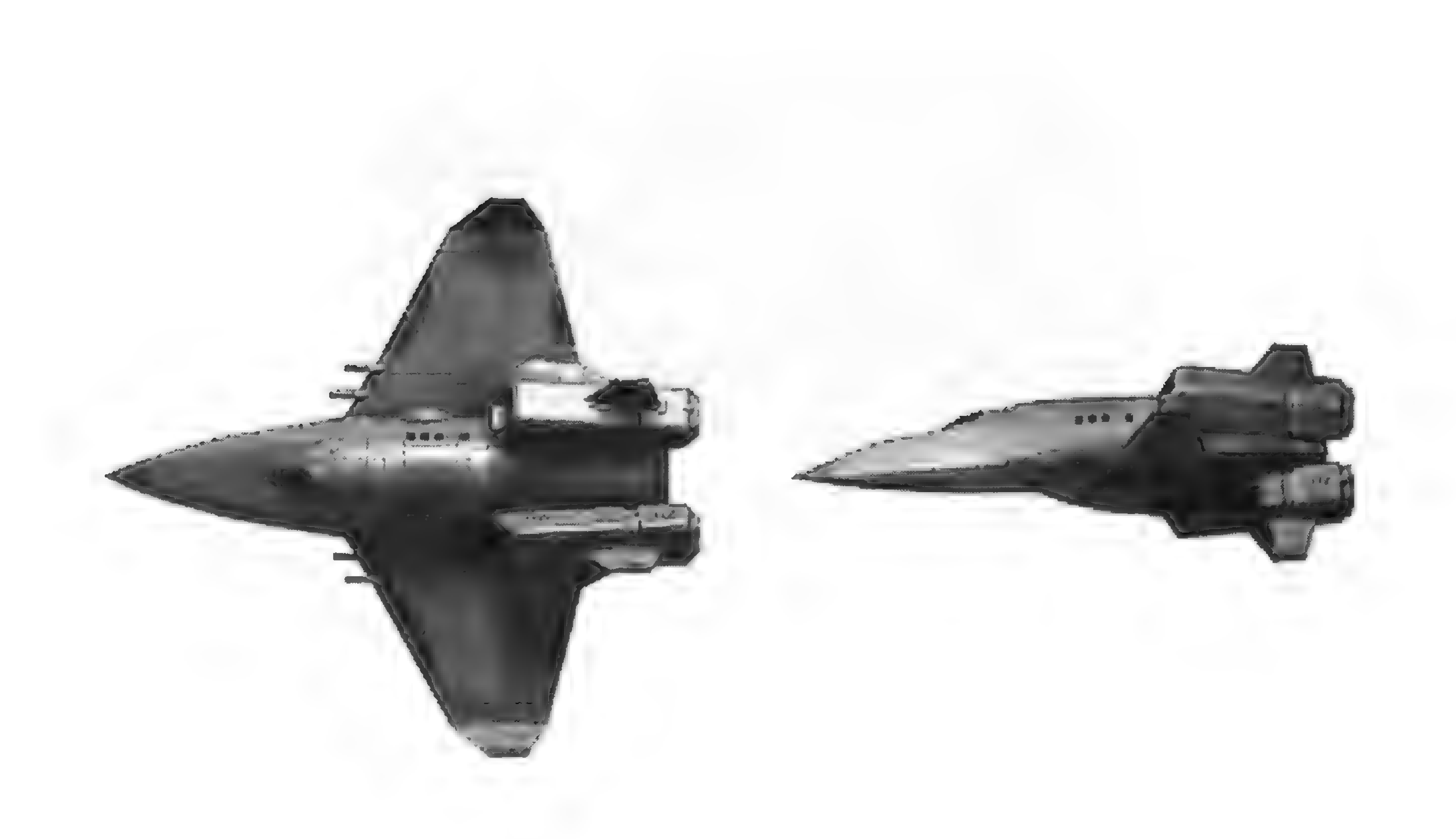
Geschwindigkeit/Manövrierbarkeit. Die Rollrate der Centurion hat mich sehr beeindruckt, obgleich leichte Jäger wie die Talon sie leicht ausmanövrieren. Für einen Jäger dieser Klasse bietet das Schiff eine hervorragende Flugdynamik. Unterstützt Triebwerkaufwertungen bis zu Level 3.

Bewaffnung/Schutz. Ein Heckturm ist eine beliebte Option für dieses Schiff. Es unterstützt außerdem Schutzschilderweiterungen bis zu Level 3. Es gibt Schlitze für vier Geschütze und drei Waffen oder Transportstrahlen, selbst ohne Turm.



Gesamtbewertung. Für die Söldner ist dieses Schiff eine 1, während für am Handel Interessierte der kleine Frachtraum und die Unmöglichkeit, den Frachtraum zu erweitern, von Nachteil sein werden. Denken Sie also vor der Investition über Ihren Bedarf nach.

Klasse		Schwerer Kampfjäger (Prämienjäger)
Höchstgeschw.		500 kps
Nachbrennergeschw.		1000 kps
Beschleunigung		Ausgezeichnet
Max. YPR		Gut
Waffen		Masse-Treiber (2), Tachyon-Geschütz (1), Partikelgeschütz (1), FF-Raketen (2), IR-Raketen (2), Transportstrahl (1), Am Turm montierte Masse-Treiber (2)
Frachtraum		50 Einheiten (75 mit Frachtraumerweiterung)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 15 cm
	Bug	entspr. 20 cm
	Heck	entspr. 15 cm



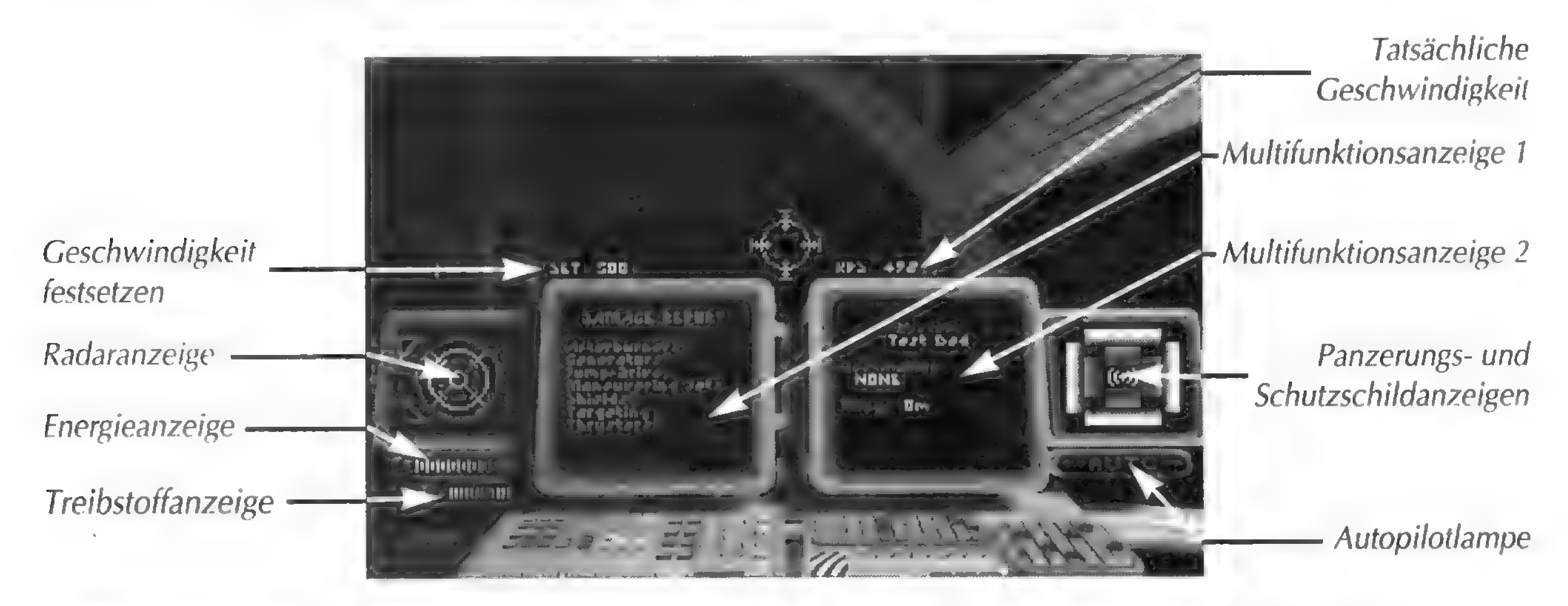
GALAXY

Die Galaxy, ein vielseitiges Handelsschiff, ist ideal für Leute mit Unternehmergeist. Sie ist auf keinen Fall ein militärisches Schiff, die Galaxy kann jedoch im allgemeinen sich selbst und die großen Frachtmengen, die sie transportiert, verteidigen.

Cockpit: Das große, geräumige Cockpit bietet relativ gute Sicht, trotz des dahinterliegenden massigen Schiffes. Einige Piloten werden sich erst an den eingeschränkten HUD-Bereich gewöhnen müssen. Im Gegensatz zu den meisten modernen Schiffen ist das HUD der Galaxy nicht in die Haupt-Frontscheibe eingebaut. Stattdessen hängt es über den Multifunktionsanzeigen vor dem Fenster. Zwei Multifunktionsanzeigen (siehe Illustration) sind seit dem Modell 2669 Standard und sehr beliebt. Sämtliche Anzeigen sind für einfache Benutzung bequem plaziert.

Geschwindigkeit/Manövrierbarkeit. Unterstützt eine Triebwerkserweiterung bis zu Level 3. Für ein Schiff dieser Größe ist die Galaxy sehr manövrierfähig, jedoch nicht so schnell, wie wir es gerne hätten.

Waffen/Schutz. Aufgrund seiner Größe kann dieses Schiff oben und unten Türme tragen. Die Schutzschildunterstützung der Galaxy reicht bis zu Level 3. Ohne Türme gibt es Schlitze für nur zwei Geschütze und zwei Waffen oder Transportstrahlen.



Gesamtbewertung. Die Galaxy erfüllt erfolgreich ihre Aufgabe als Spitzenmodell der frei verkäuflichen Handelsschiffe. Sie verdient ohne Einschränkung eine 1. Schießfreudige Piloten werden vielleicht von der mäßigen Höchstgeschwindigkeit enttäuscht sein, die Möglichkeit, zwei Türme einzusetzen, schafft jedoch als Ausgleich ein beruhigendes Maß an Sicherheit.

Klasse		Handelsschiff
Höchstgeschw.		300 kps
Nachbrennergeschw.		700 kps
Beschleunigung		Durchschnittlich
Max. YPR		Durchschnittlich
Waffen		Masse-Treiber (2), DF-Raketen (3), HS-Raketen (4), Am Turm montierte Masse-Treiber (4)
Frachtraum		150 Einheiten (225 mit Frachtraumerweiterung)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 17,5 cm
	Bug	entspr. 25 cm
	Heck	entspr. 20 cm





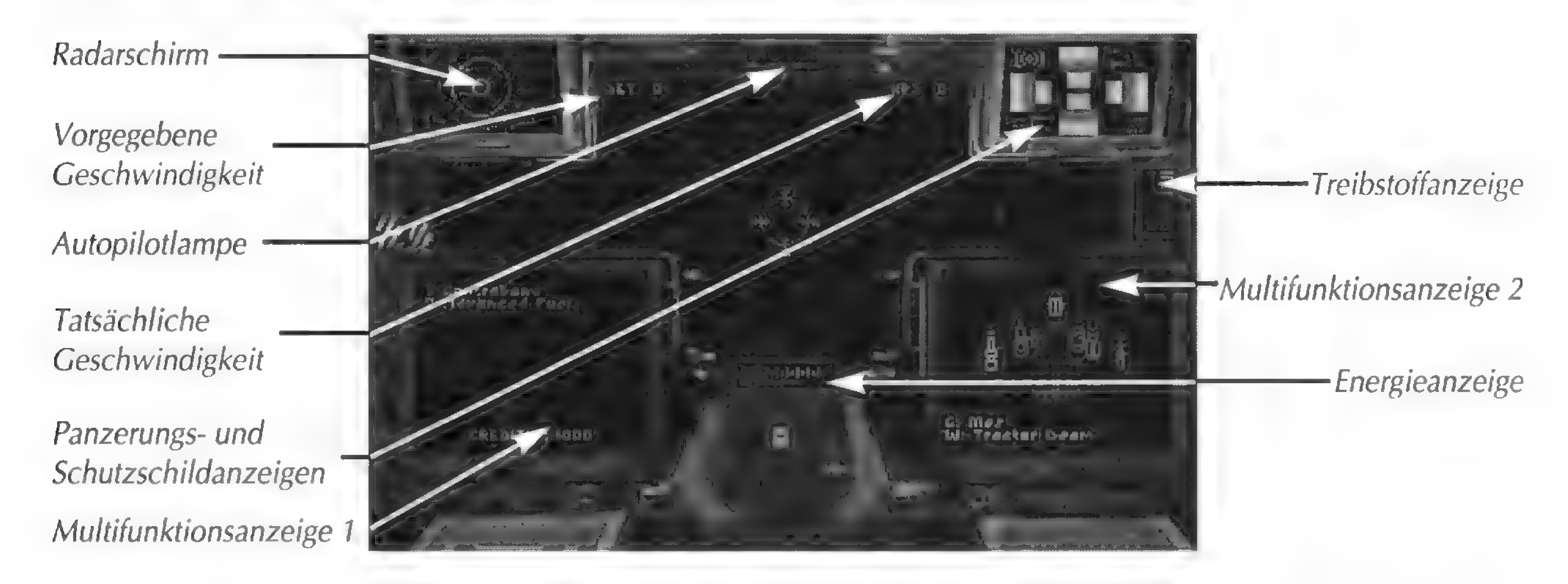
ORION

Die Orion ist vielleicht das sicherste aller hier beschriebenen Fahrzeuge. Sie kann von allen aufgeführten Schiffen die meiste Panzerung und die meisten Schutzschilde tragen (auf Kosten ihrer Manövrierfähigkeit). Dies ist ein stabiles Schiff, dauerhaft gebaut.

Cockpit. Schlechte Sicht. Das Cockpit ist dunkel und etwas beengt, mit weniger Fensterfläche als die Tarsus. Zwei leicht zu bedienende Multifunktionsanzeigen sind Standard (siehe Illustration). Die Instrumente sind nicht so leicht zu bedienen wie in der Centurion, man gewöhnt sich jedoch rasch an sie.

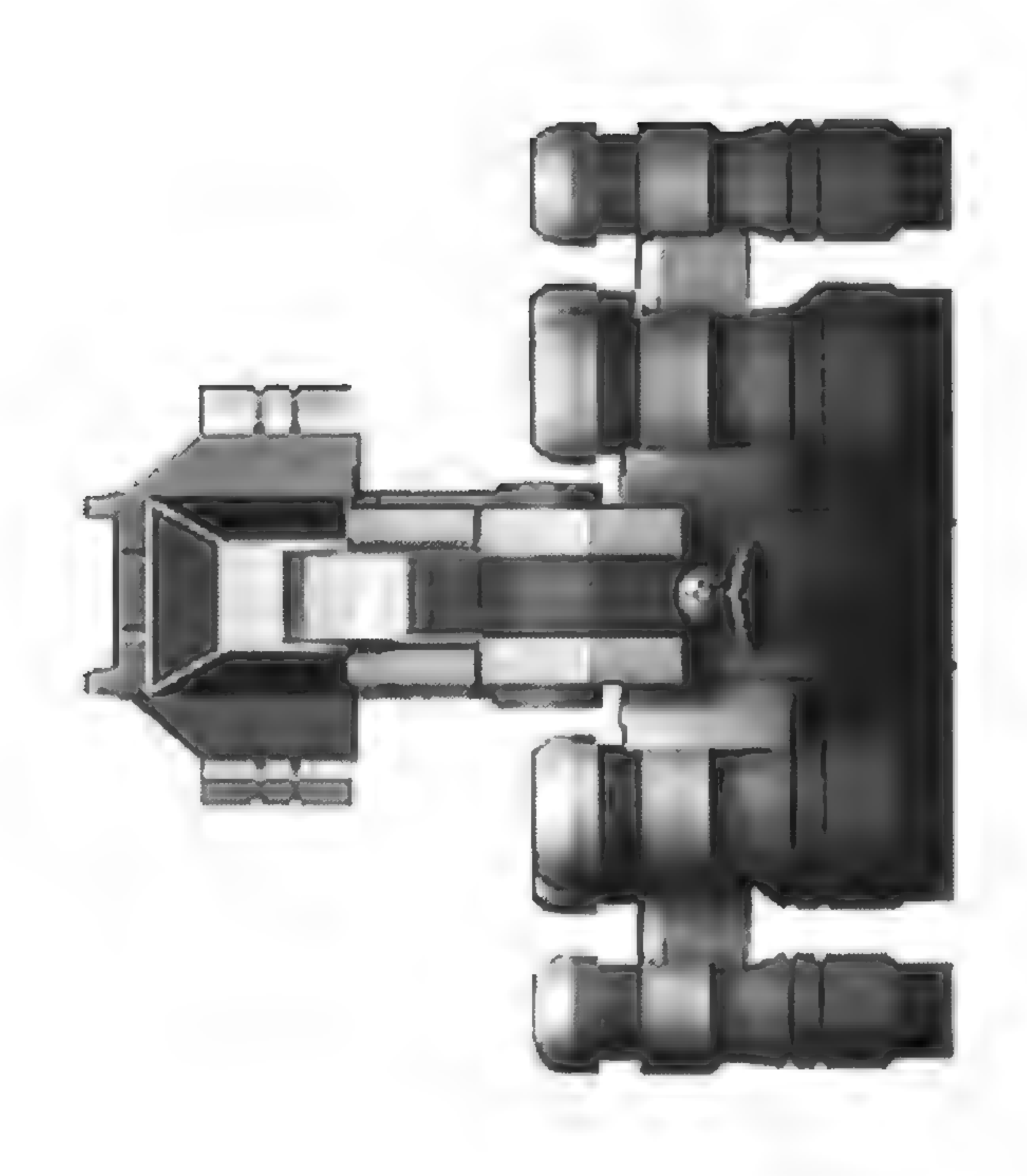
Geschwindigkeit/Manövrierfähigkeit. Das Triebwerk kann bis zu Level 5 aufgewertet werden. Die Orion ist zwar überdurchschnittlich schnell, in engen Kurven ist sie jedoch schwierig zu lenken.

Waffen/Schutz. Ein Heckturm kann eingebaut werden. Doch selbst ohne Turm ist Platz für zwei Geschütze und eine Waffe oder einen Transportstrahl. Mit einem zu Level 5 aufgewerteten Triebwerk besteht kein Grund, auf ein hochwertiges Geschütz mit hohem Energieverbrauch zu verzichten. Schutzschilde bis zu Level 5 werden unterstützt.



Gesamtbewertung. Aufgrund der schlechten Manövrierfähigkeit, des begrenzten Frachtraums und der Kosten für die zusätzliche Ausstattung gebe ich der Orion eine 2 minus. Mit genügend Geld können Sie aus diesem Schiff jedoch eine 1 plus machen. Ich empfehle dringend, sämtliche Zusatzoptionen für dieses Schiff zu nutzen.

Klasse		Söldner-Kampfschiff
Höchstgeschw.		350 kps
Nachbrennergeschw.		800 kps
Beschleunigung		Durchschnittlich
Max. YPR		Schlecht
Waffen		Masse-Treiber (2), HS-Raketen (3), Am Turm montierte Laser (2)
Frachtraum		50 Einheiten (75 mit Frachtraumerweiterung)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 35 cm
	Bug	entspr. 48 cm
	Heck	entspr. 50 cm





ANDERE RAUMSCHIFFE

Im Gemini-Sektor treffen Sie eine Reihe verschiedener Schiffe jeglichen Designs mit den unterschiedlichsten Funktion an. Viele gegnerische Mächte, die in diesem Sektor operieren, fliegen nur einen Raumschifftyp und sind daher an dessen Form erkennbar. Sie haben einen entscheidenden Vorteil im Kampf, wenn Sie mit den gebräuchlichsten Raumschifftypen vertraut sind. Das Wissen um die Vor- und Nachteile jedes Schiffes bedeutet, daß Sie immer eine wirkungsvolle Kampfstrategie planen und so Ihre Überlebenschance verbessern können.

BROADSWORD

Klasse		Schwerer Bomber der Konföderation
Höchstgeschw.		350 kps
Nachbrennergeschw.		- -
Beschleunigung		Durchschnittlich
Max. YPR		Durchschnittlich
Waffen		Masse-Treiber (3), FF-Raketen (6), HS-Raketen (3), Am Turm montierte Laser (2) und Partikelgeschütze (2)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 17,5 cm
	Bug	entspr. 25 cm
	Heck	entspr. 20 cm

Die Broadsword ist ein ziemlich verbreitetes Kampfschiff der Föderation. Sie ist mit einem tödlichen Arsenal an Blastern und mehreren HS- und FF-Raketen ausgerüstet, die eine ernsthafte Gefahr für jeden Gegner darstellen, der ihren Weg kreuzt. Die Hauptschwächen der Broadsword sind ihre niedrige Geschwindigkeit, schlechte Manövrierfähigkeit und begrenzte Beschleunigungskraft. Wenn Sie also ein gut manövrierbares Schiff fliegen und auf die Broadsword treffen, sind Sie eindeutig im Vorteil. Beim Angriff sollten Sie sich immer auf die schwächere Panzerung an Backbord und Steuerbord konzentrieren.



DEMON

Klasse		Leichtes Kampfschiff (Prämienjäger)
Höchstgeschw.		450 kps
Nachbrennergeschw.		1200 kps
Beschleunigung		Sehr gut
Max. YPR		Gut
Waffen		Laser (2), Meson-Blaster (2), HS-Raketen (2), Torpedos (10)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 9 cm
	Bug	entspr. 14 cm
	Heck	entspr. 12 cm

Die Demon verbindet eine hohe Geschwindigkeit und kraftvolle Beschleunigung mit einer ganzen Reihe tödlicher Waffen. Dank ihrer Torpedos kann sie es sogar ohne weiteres mit Großkampfschiffen wie der Kamekh oder der Paradigm aufnehmen. Können Sie einem Luftkampf mit der Demon nicht ausweichen, dann versuchen Sie die schwache Panzerung an den Seiten zu beschießen.



DRALTHI

Klasse		Leichter Kampfjäger der Kilrathis
Höchstgeschw.		400 kps
Nachbrennergeschw.		1000 kps
Beschleunigung		Ausgezeichnet
Max. YPR		Ausgezeichnet
Waffen		Laser (3), DF-Raketen (3)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 12 cm
	Bug	entspr. 15 cm
	Heck	entspr. 13,5 cm

Die meisten Kilrathi-Kampfjäger betonen hohe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit, da die Mehrzahl der kilrathischen Piloten aggressive Kampftaktiken einsetzt. Die Dralthi ist, ähnlich wie die Gothri, entsprechend diesen Richtlinien gebaut. Die hervorragende Beschleunigung, die kraftvollen Nachbrenner und die hohe Geschwindigkeit erlauben es den Kilrathi-Piloten, sich schnell und wirkungsvoll auf ihre Opfer zu stürzen. Wenn Sie einer Dralthi gegenüberstehen, sollten Sie bedenken, daß das Schiff mit relativ wenig Waffen ausgerüstet ist. Die Dralthi führt zwar mehrere Raketen mit, diese sind jedoch ungelenkt, und man kann ihnen leichter ausweichen als den Lenkflugkörpern.



DRAYMAN

Klasse		Handelsschiff
Höchstgeschw.		150 kps
Nachbrennergeschw.		- -
Beschleunigung		Schlecht
Max. YPR		Schlecht
Waffen		Meson-Blaster (2)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 28 cm
	Bug	entspr. 35 cm
	Heck	entspr. 30 cm

Die Drayman ist eines der elementaren Handelsschiffe, die Ihnen im Gemini-Sektor begegnen. Es ist für den Warentransport vorgesehen und sehr empfindlich gegen Angriffe. Mit seiner schlechten Beschleunigung, niedrigen Höchstgeschwindigkeit und ohne Nachbrenner kann dieses Schiff kaum hoffen, einem Verfolger zu entkommen, der es auf die Fracht abgesehen hat. Schwache Schilde und nur leichte Bewaffnung machen die Drayman zu einer schlechten Wahl, wenn Sie unbekanntes oder feindliches Gebiet durchqueren müssen.



GLADIUS

Klasse		Leichter Kampfjäger der Miliz
Höchstgeschw.		400 kps
Nachbrennergeschw.		1000 kps
Beschleunigung		Sehr gut
Max. YPR		Gut
Waffen		Laser (2), Partikelgeschütz (1), HS-Raketen (2), Torpedos (8)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 8 cm
	Bug	entspr. 14 cm
	Heck	entspr. 10 cm

Die Gladius verbindet eine gute Geschwindigkeit und Beschleunigung mit einer wirkungsvollen, breitgefächerten Waffenauswahl. Dank ihrer Torpedos ist sie auch für den Einsatz gegen Großkampfschiffe geeignet. Mit ihrer relativ hohen Zahl an Blastern und HS-Raketen ist die Gladius ein vielseitiges Luftkampf-Raumschiff. Die gute Manövrierfähigkeit macht es zwar schwierig, das Schiff zu treffen, aufgrund der schwachen Schilde reichen jedoch schon wenige Treffer für einen Abschuß.



GOTHRI

Klasse		Kilrathi-Kampfjäger
Höchstgeschw.		450 kps
Nachbrennergeschw.		1200 kps
Beschleunigung		Sehr gut
Max. YPR		Gut
Waffen		Masse-Treiber (2), Partikelgeschütze (2), FF-Rakete (1), Am Turm montierter Laser (1), DF-Rakete (1), IR-Raketen (3), Am Turm montierter Meson-Blaster (1)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 15 cm
	Bug	entspr. 17,5 cm
	Heck	entspr. 17,5 cm

Die Gothri der Kilrathis kann jedem Schiff im Gemini-Sektor gefährlich werden. Mit ihrer beeindruckenden Beschleunigung kann sie hohe Geschwindigkeiten erreichen. Wenn Sie einer Gothri im Kampf gegenüberstehen, sollten Sie sich an ihre schwache Panzerung halten. Ein paar gut gezielte, konzentrierte Geschützsalven können diesen Jäger bereits schwer beschädigen. Es ist jedoch nicht so einfach, an die Gothri heranzukommen, da sie äußerst manövrierfähig ist und Sie leicht mit Hilfe ihres Waffenarsenals abschießen kann.



KAMEKH

Klasse		Kilrathi-Großkampfschiff
Höchstgeschw.		300 kps
Nachbrennergeschw.		- -
Beschleunigung		Schlecht
Max. YPR		Schlecht
Waffen		IR-Raketen (2), HS-Rakete (1), DF-Raketen (10), Ionen-Impulsgeschütz (1), Meson-Blaster (2), Tachyon-Geschütze (2), Am Turm montierte Laser (4) und Plasmageschütze (2)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 55 cm
	Bug	entspr. 70 cm
	Heck	entspr. 40 cm

Wenn Sie Einsätze im Clarke-Quadranten fliegen, werden Sie früher oder später auf die Kamekh treffen. Dieses ehrfurchtgebietende Großkampfschiff mit seiner starken Panzerung und schweren Bewaffnung ist wohl das eindrucksvollste Raumschiff im ganzen Gemini-Sektor. Die Kamekh ist nicht nur mit einem Arsenal der modernsten Waffen ausgerüstet, von Meson-Blastern bis zum Plasmageschütz, sondern kann auch mit ihren vielen Raketen problemlos jedes gegnerische Schiff abschießen. Schlagen Sie unter den Überlebenstips nach, wo Sie Hinweise zu Gefechten mit Großkampfschiffen finden.



PARADIGM

Klasse		Großkampfschiff der Konföderation
Höchstgeschw.		200 kps
Nachbrennergeschw.		- -
Beschleunigung		Schlecht
Max. YPR		Schlecht
Waffen		Meson-Blaster (2), Tachyon-Geschütze (2), Ionen-Impulsgeschütz (1), Am Turm montierte Laser (3) und Masse-Treiber (3), DF-Raketen (10), IR-Raketen (2), HS-Rakete (1)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 65 cm
	Bug	entspr. 80 cm
	Heck	entspr. 50 cm

Die Paradigm gehört zu den fortschrittlichsten Zerstörern der Konföderation. Was ihr an Geschwindigkeit und Beschleunigung fehlt, wird durch die fast undurchdringliche Panzerung und die Schutzschilde mehr als ausgeglichen. Der Paradigm stehen außerdem eine Reihe tödlicher Waffen zur Verfügung, die einen Angriff jeder Art äußerst gefährlich machen. Das Arsenal ist außerordentlich breit gefächert und reicht von Meson-Blastern bis zu Ionen-Impulsgeschützen. Mit der großen Anzahl von Raketen kann die Paradigm sich auch den aggressivsten Kilrathi-Piloten vom Hals schaffen.



STILETTO

Klasse		Leichter Kampfjäger der Konföderation
Höchstgeschw.		500 kps
Nachbrennergeschw.		1400 kps
Beschleunigung		Ausgezeichnet
Max. YPR		Ausgezeichnet
Waffen		Masse-Treiber (2), HS-Raketen (2)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 7 cm
	Bug	entspr. 9 cm
	Heck	entspr. 8 cm

Die Stiletto ist das schnellste Schiff der Konföderationsflotte. Mit einer Nachbrennergeschwindigkeit von 1400 kps und hervorragender Manövrierfähigkeit kann sie selbst den flinksten Kilrathi-Kampfschiffen entkommen. Die Schwachpunkte der Stiletto sind ihre extrem dünne Panzerung und die relativ leichte Bewaffnung. Treffen Sie jedoch auf einen erfahrenen Piloten in einer Stiletto, dann sollten Sie sich auf einen harten Kampf gefaßt machen, da er sich unbehaglich dicht heranmanövrieren kann.



TALON

Klasse		Leichter Kampfjäger (von der Miliz, der "Kirche der Menschheit" und Piraten eingesetzt)
Höchstgeschw.		400 kps
Nachbrennergeschw.		1000 kps
Beschleunigung		Sehr gut
Max. YPR		Gut
Waffen		Masse-Treiber (2), Partikelgeschütz (1), HS-Raketen (2)
Panzerung		
	Seiten	je entspr. 8 cm
	Bug	entspr. 10 cm
	Heck	entspr. 9 cm

Der Talon begegnen Sie im Gemini-Sektor wahrscheinlich am häufigsten. Da sie von verschiedenen Gruppen geflogen wird, kann ihr Design sich leicht unterscheiden, die Waffenzuladung und die Flugeigenschaften bleiben jedoch gleich. Sie sollten die Talon unbedingt von Ihrem Heck fernhalten, da sie mit zahlreichen HS-Raketen ausgerüstet ist. Als guter Pilot müßten Sie ziemlich leicht mit der Talon fertigwerden, besonders wenn Sie selbst eine Stiletto oder Centurion fliegen, da ihre Panzerung äußerst schwach ist. Lassen Sie sich möglichst nicht vom Partikelgeschütz treffen, da es Ihnen bedeutende Schäden zufügen kann.

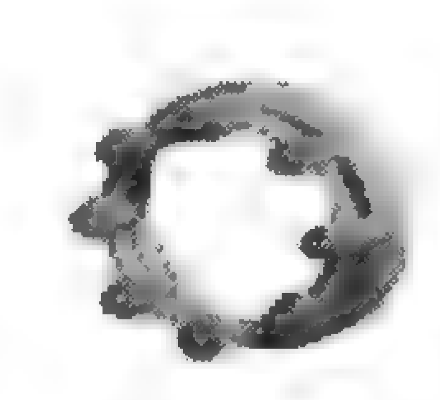


INDIVIDUELLE AUSSTATTUNG IHRES SCHIFFES

Haben Sie das für Ihre Zwecke geeignete Schiff gekauft, dann können Sie jetzt auch die Zusatzausrüstung erwerben, mit der Sie es erst wirklich zu Ihrem eigenen Schiff machen. Ob Sie zum ersten Mal ein Schiff ausrüsten oder schon ein alter Hase sind, der das neueste Zubehör sucht, Sie sollten sich auf jeden Fall diesen Abschnitt durchlesen. Hier wird in alphabetischer Reihenfolge sämtliches Zubehör, das nicht zur Standardausrüstung gehört, mit den entscheidenden technischen Daten aufgeführt. Geschütze werden mit den anderen Waffen zusammen am Ende aufgelistet.

Diese Aufstellung soll Ihnen dabei helfen, in kürzester Zeit die beste Ausrüstung zu erwerben, die Sie sich leisten können. Vergleichen Sie Ihre Bedürfnisse und Finanzen mit den verfügbaren Artikeln, und Sie sollten das ideale Fahrzeug für Spaß und Profit erhalten. Ich wünschte, ich hätte diese Informationen gehabt, als ich mein erstes Schiff ausrüstete...

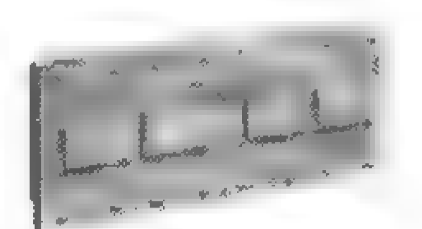
AFTERBURNER (NACHBRENNER)



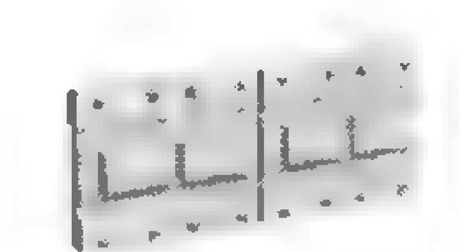
Nachbrenner können Ihre Geschwindigkeit mehr als verdoppeln und Ihnen daher in Asteroidenfeldern und im Kampf das Leben retten. Da sie relativ preisgünstig sind, empfehle ich ihre Anschaffung dringend, besonders wenn Sie eines von Geminis langsameren Schiffen fliegen.

ARMOUR (PANZERUNG)

Es gibt zwei Arten von Panzerung. Beide können bei Beschädigung repariert werden und bieten bedeutend besseren Schutz. Der Rumpf der meisten Schiffe ist so konstruiert, daß er gleichbleibenden Luftdruck sicherstellt und Strahlung abhält, jedoch kaum einen Masse-Treiber stoppen kann. Wenn Sie sich eine Eskorte leisten können, brauchen Sie natürlich keine Panzerung, aber diese Art des Schutzes ist wesentlich zuverlässiger.

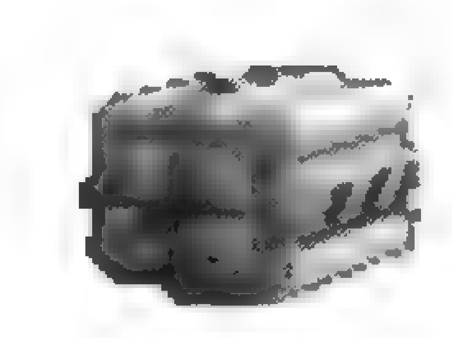


Plasteel (Plasmastahl). Schutz entspricht: 10 cm Durastahl. Plasmastahl ist die billigste Panzerung und schützt vor der Feuerkraft von vier direkten Lasertreffern.



Tungsten (Wolfram). Schutz entspricht: 20 cm Durastahl. Wolfram-Panzerung mag zwar etwas mehr kosten, kann jedoch bis zu zwei Torpedos abhalten. Wenn Sie im Potter-Sektor als Kurier für Bürokraten arbeiten, brauchen Sie wahrscheinlich keinen so starken Schutz. Als treuer Leser unseres bescheidenen kleinen Büchleins gehören Sie jedoch wahrscheinlich eher zu den risikofreudigeren Piloten, die Waffen an die kilrathische Grenze transportieren und daher soviel Schutz wie möglich brauchen. Ich empfehle Ihnen in diesem Fall, nicht am falschen Ende zu sparen und ein bißchen mehr Geld auszugeben, um Wolfram-Panzerung zu erwerben.

CARGO EXPANSION (FRACHTRAUMERWEITERUNG)



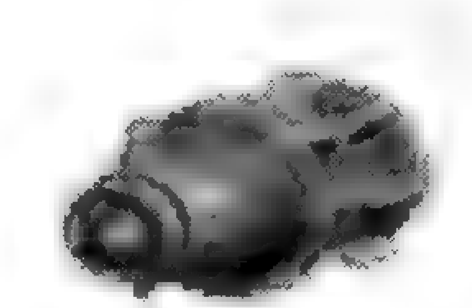
Volumen: hängt vom Schiff ab. Eine Innen-Frachtraumerweiterung kann nicht in jedes Schiff eingebaut werden. (Sehen Sie vorher im Handbuch Ihres Schiffes nach.) Diese Erweiterungen machen sich meist durch den zusätzlichen Gewinn aus der größeren Frachtmenge rasch bezahlt.

ECM PACKAGES (ELOGM-EINHEITEN)



Elektronische Gegenmaßnahmen gibt es in drei Stufen, die alle die Zielaufschaltung durch feindliche Raketen verhindern. (Beachten Sie, daß die Rakete Sie selbst bei Gelingen der Abwehrmaßnahme immer noch im geraden Flug treffen kann.) Bei unseren Tests hatte ECM Level 1 nur eine Erfolgsrate von 25%. Jede höhere Stufe scheint diese Rate um weitere 25% zu erhöhen.

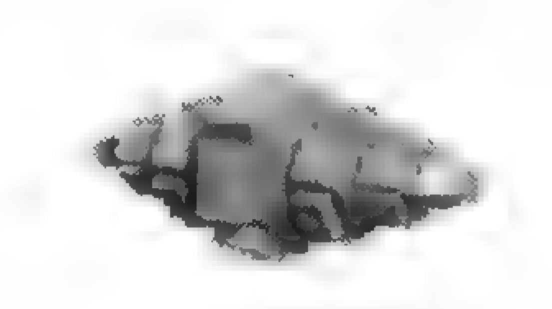
ENGINE UPGRADES (TRIEBWERKAUFWERTUNGEN)



Es gibt fünf Levels für die Triebwerkaufwertung. Jede Aufwertung besteht aus einem Generator oder einer Reihe von Generatoren, die Ihre Geschütze und Schutzschilde verstärken. Level 1 liefert 180 Gigawatt, jeder darauffolgende Level weitere 100 Gigawatt. Wir empfehlen, die Triebwerke um mindestens einen Level mehr als die Schutzschilde aufzuwerten. Der Energieverbrauch ist ein großes Problem, das durch einen ausreichenden Generatorlevel gelöst werden kann. Achten Sie jedoch darauf, daß Ihr Schiff unter Umständen nicht so viele Aufwertungen vertragen kann, wie Sie gerne möchten. Denken Sie auch beim Kauf Ihrer Geschütze und Schilde daran.

JUMP DRIVE (HYPERSPRUNGTRIEBWERK)

Dies ist unzweifelhaft eine Ihrer wichtigsten und teuersten Anschaffungen. Leider hat ein Hersteller das Monopol für Hypersprungtriebwerke (ein Problem bei vielen Produkten im Grenzgebiet).



Das Hypersprungtriebwerk ist Ihr Ticket für interstellare Reisen. Ohne es können Sie nicht über das System hinausfliegen, in dem Sie Ihr Schiff gekauft haben. Der gesamte Handel, strategische Operationen und der Schwarzhandel sind auf den Hypersprungantrieb angewiesen. Der Hypersprungtreibstoff wird automatisch als Teil Ihrer Landegebühren abgezogen, daher sind es nur die Anschaffungskosten, die Ihnen schwer im Magen liegen werden. Wie die Frachtraumerweiterung ist dies jedoch eine Investition, die sich rentiert.

NAV MAPS (NAVIGATIONSKARTEN)

Geminis Raumschiffhändler haben sich zu einem Ausbeutergeschäft zusammengetan. Sie fordern, daß Sie für zusätzliches Geld Navigationskarten kaufen. Navigationskarten sind entscheidend für das Überleben des Piloten. Ohne sie können Sie weder den Autopiloten oder eine Richtungsanzeige auf Ihrem HUD nutzen, noch sofortige Informationen über den Quadranten abrufen, in dem Sie sich gerade befinden. Wollen Sie von einem Quadranten, von dem Sie eine Karte besitzen, zu einem springen, von dem Sie keine haben, dann rate ich Ihnen, lieber gleich wieder zurückzuspringen.

Wenn Sie es sich nicht leisten können, die Karte des Gemini-Sektors mit allen vier Quadranten zu kaufen, dann besorgen Sie sich wenigstens die von dem Quadranten, in dem Sie sich gerade befinden. Glücklicherweise wird die Gesamtkarte (All Quadrant) zum Vorzugspreis verkauft.

REPAIR DROID (REPARATUR-DROIDE)



Während sich wettergegerbte alte Piloten in den Bergwerksbasen lieber auf ihre eigenen Hände verlassen, habe ich schon einen Reparatur-Droiden gesehen, der ein schwer beschädigtes Schiff dem nahezu sicheren Tod entrissen hat. Diese kleinen Wundermaschinen sind äußerst wirkungsvoll, wenn Sie keine Zeit haben zu landen, um Ihre schadhaften Systeme reparieren zu lassen.

SCANNERS (SCANNER)

Der Scanner bietet Ihnen Radar, Zielinformationen, Freund-oder-Feind-Zielerfassung auf dem HUD und eine Zielkamera. Es gibt drei Marken, jede mit anderen Anzeigen und unterschiedlichen Vorteilen. Weiter unten sind die technischen Daten für die verschiedenen Modelle aufgeführt. Alle haben eine Reichweite von 35.000 K und HUD-Klammern. Im allgemeinen gibt es keine großen Unterschiede zwischen den Marken, außer im High-End-Bereich, wo B & S Omni eindeutig die beste (und teuerste) Wahl ist.

Iris		Grundradar (alle).
	Mk I	5% Chance pro Sekunde, ein Ziel zu identifizieren.
	Mk II	Zielaufschaltung. 15% Chance pro Sekunde, ein Ziel zu identifizieren.
	Mk III	Zielaufschaltung. ITTS. 25% Chance pro Sekunde, ein Ziel zu identifizieren.
Hunter AW		Freund-oder-Feind-farbcodiertes Radar (alle).
	6	5% Chance pro Sekunde, ein Ziel zu identifizieren.
	6i	Zielaufschaltung. 15% Chance pro Sekunde, ein Ziel zu identifizieren.
	Infinity	Zielaufschaltung. ITTS. 25% Chance pro Sekunde, ein Ziel zu identifizieren.
B & S		Voll farbcodiertes Radar (alle).
	Tripwire	15% Chance pro Sekunde, ein Ziel zu identifizieren.
	E.Y.E.	Zielaufschaltung. 25% Chance pro Sekunde, ein Ziel zu identifizieren.
	Omni	Zielaufschaltung. ITTS. 35% Chance pro Sekunde, ein Ziel zu identifizieren.

SHIELD GENERATORS (SCHUTZSCHILDGENERATOREN)

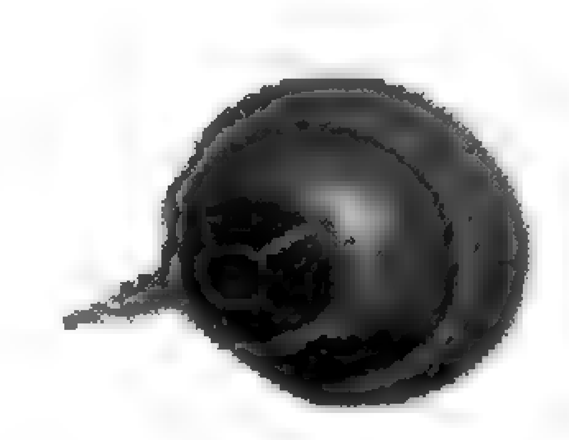
Es gibt fünf Stufen von Schutzschilden. Nicht alle stehen für jedes Schiff zur Verfügung. Jede verbraucht 100 Gigawatt und liefert die Entsprechung von 100 cm Durastahl-Schutz. Achten Sie darauf, daß Sie genug Energie haben, um Schutzschilde, die Sie kaufen, auch einsetzen zu können. Brauchen Sie die Energie für andere Systeme, dann können Sie sie von den Schutzschilden abziehen, indem Sie diese ausschalten oder sie, wenn sie stark genug sind, schrittweise herabsetzen.

TRACTOR BEAM (TRANSPORTSTRAHL)



Ein Transportstrahl ist der Schlüssel zum erfolgreichen Bergen von Material. Fracht findet sich normalerweise nach einem Kampf an und wartet nur darauf, eingesammelt zu werden. Die geborgenen Gegenstände werden automatisch Ihrer Nutzlastanzeige hinzugefügt. Der Energieverbrauch beträgt 4 GJ/Sekunde.

TURRETS (GESCHÜTZTÜRME)



Es gibt drei Arten von Türmen: oben, unten und hinten. Welche Ihnen zur Verfügung stehen, hängt von der Art des Schiffes ab, das Sie fliegen. Sämtliche Türme haben Platz für zwei Geschütze und einen Transportstrahl. Sie werden zwar mit einer Multifunktionsanzeige für Zielerfassung und Bewaffnung versehen, haben jedoch kein Radar.

WAFFEN

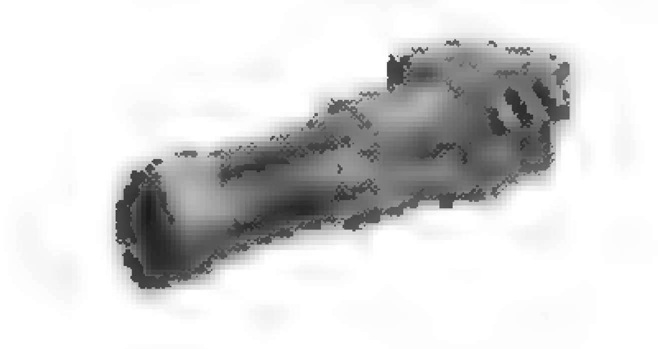
Guns (Geschütze). Für viele Piloten im Gemini-Sektor ist diese Anschaffung die wichtigste nach dem Schiff selbst. Die Geschütze werden hier in der Reihenfolge ihres Preises aufgeführt, angefangen mit dem billigsten. Achten Sie darauf, daß der Energieverbrauch nicht die mögliche Triebwerkaufwertung übersteigt. Die Kombination von Schilden und Geschützen kann dazu führen, daß Sie ohne Energie hilflos im Raum hängen. Sorgen Sie dafür, daß Sie für Ihr Geld möglichst viel Feuerkraft bekommen und Ihre Energie optimal einsetzen. Es ist eine schmerzliche Erfahrung, ein Geschütz zu kaufen, für dessen Einsatz die Energiemenge nicht ausreicht.

Die aufgeführte Geschwindigkeit bezieht sich auf die aus einem unbeweglichen Fahrzeug abgeschossene Munition. Die Schußverzögerung ist die kürzeste Zeit, in der das Geschütz für den nächsten Schuß wieder aufgeladen werden kann. Der Energieverbrauch ist die Energiemenge, in Gigajoules, die jedes Geschütz pro Schuß verbraucht. Die Durchschlagskraft für Panzerung ist nach dem Durastahl-Standard berechnet und nur für Vergleichszwecke aufgeführt.

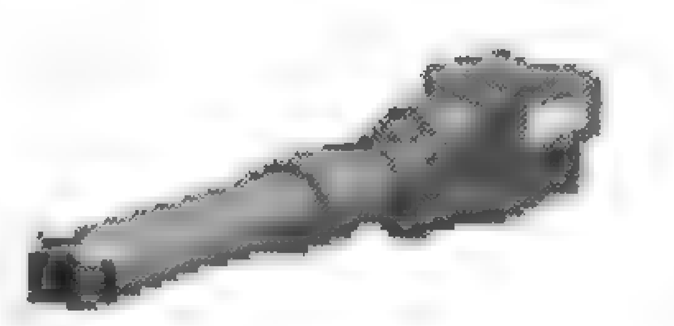
Laser Geschwindigkeit 1400 kps
Schußverzögerung 0,3 Sekunden
Energieverbrauch 16 GJ
Durchschlagskraft 2,5 cm



Masse-Treiber (Mass Driver) Geschwindigkeit 1100 kps
Schußverzögerung 0,6 Sekunden
Energieverbrauch 17 GJ
Durchschlagskraft 3,0 cm



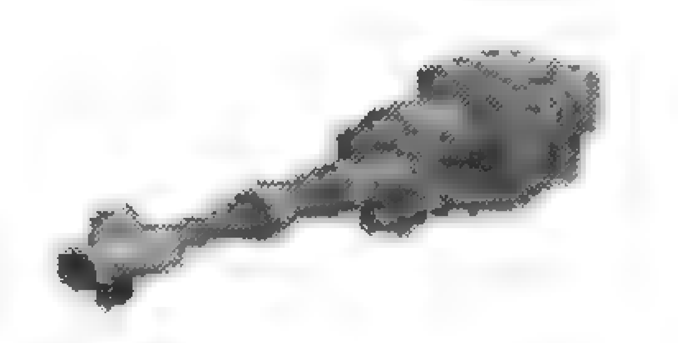
Meson-Blaster Geschwindigkeit 1300 kps
Schußverzögerung 0,4 Sekunden
Energieverbrauch 21 GJ
Durchschlagskraft 3,5 cm



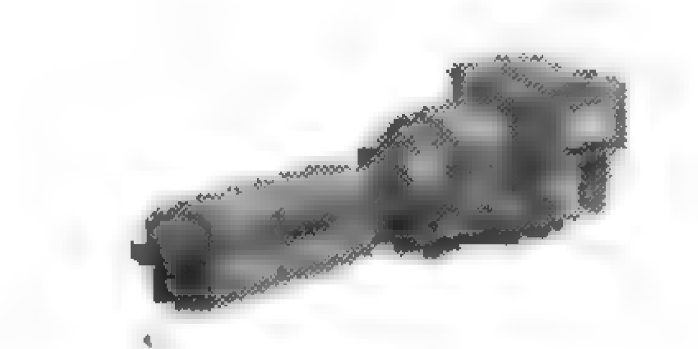
Neutronengeschütz (Neutron Gun) Geschwindigkeit 900 kps
Schußverzögerung 0,65 Sekunden
Energieverbrauch 37 GJ
Durchschlagskraft 6,5 cm



Partikelgeschütz (Particle Canon) Geschwindigkeit 1000 kps
Schußverzögerung 0,6 Sekunden
Energieverbrauch 28 GJ
Durchschlagskraft 4,4 cm



Tachyon-Geschütz (Tachyon Cannon) Geschwindigkeit 1250 kps
Schußverzögerung 0,4 Sekunden
Energieverbrauch 21 GJ
Durchschlagskraft 3,8 cm





Ionen-Impulsgeschütz (Ionic Cannon)	Geschwindigkeit 1200 kps
	Schußverzögerung 0,7 Sekunden
	Energieverbrauch 36 GJ
	Durchschlagskraft 5,5 cm
Plasmageschütz (Plasma Gun)	Geschwindigkeit 840 kps
	Schußverzögerung 0,8 Sekunden
	Energieverbrauch 39 GJ
	Durchschlagskraft 7,2 cm

Missile Launcher (Raketenwerfer). Raketenwerfer sind entscheidend für schnelle Abschüsse. Ohne Schutzschild können nur wenige Schiffe einer Rakete widerstehen. Die Raketen werden, jeweils mit einer kurzen Beschreibung ihrer Aufschaltungsmethode, in steigender Reihenfolge ihres Preises aufgeführt. Jeder Raketenwerfer kann bis zu 10 Raketen in beliebiger Kombination aufnehmen. Die Durchschlagskraft für Panzerung ist nach dem Durastahl-Standard berechnet und nur für Vergleichszwecke aufgeführt. Alle Raketen, die sich auf ein Ziel aufschalten können, denen dies jedoch nicht gelingt, fliegen einfach geradeaus (wie jede ungelenkte Rakete). Die Schußverzögerung beträgt bei einem Werfer 2,5 Sekunden; zwei Werfer sind doppelt so schnell.



Ungelenkt (DF - Dumb Fire)

Aufschaltung	Keine (feuert geradeaus).
Geschwindigkeit	1000 kps
Durchschlagskraft	10 cm

Wärmesuchend (HS - Heat Seeker)

Aufschaltung	Schaltet sich auf das Triebwerk des Ziels auf; am wirksamsten von hinten.
Geschwindigkeit	800 kps
Durchschlagskraft	15 cm

Bilderkennung (IR - Image Recognition)

Aufschaltung	Schaltet sich auf die Form des Ziels auf; aus jedem Winkel wirksam.
Geschwindigkeit	850 kps
Durchschlagskraft	17 cm

Freund-oder-Feind (FF - Friend or Foe)

Aufschaltung	Schaltet sich auf das nächste gegnerische Schiff auf (oder das nächste Schiff, das kein Erkennungssignal aussendet).
Geschwindigkeit	900 kps
Durchschlagskraft	17 cm



Torpedo Launcher (Torpedowerfer). Torpedowerfer haben nur einen Munitionstyp und können bis zu 10 Proton-Torpedos aufnehmen. Die Schußverzögerung beträgt 0,5 Sekunden.

Proton-Torpedo

Geschwindigkeit	1200 kps
Durchschlagskraft	20 cm

ÜBERLEBENSTIPS

von Leutnant Travis Sanford

Als ich mich kürzlich für eine Tagung auf Oxford aufhielt, hatte ich das Glück, die Bekanntschaft eines jungen Piloten zu machen, der auf der Kampfjägerbasis arbeitet. Mark Thorntons grenzenlose Begeisterung für seinen Beruf beeindruckte mich dermaßen, daß ich mich entschloß, ihn für diese Publikation zu interviewen. Was ich hier zusammengestellt habe, ist eine Zusammenfassung unserer Gespräche über sein Training an der TCSN-Akademie. Dies sind die wichtigsten Punkte seiner Ratschläge für Neulinge im Pilotensitz.

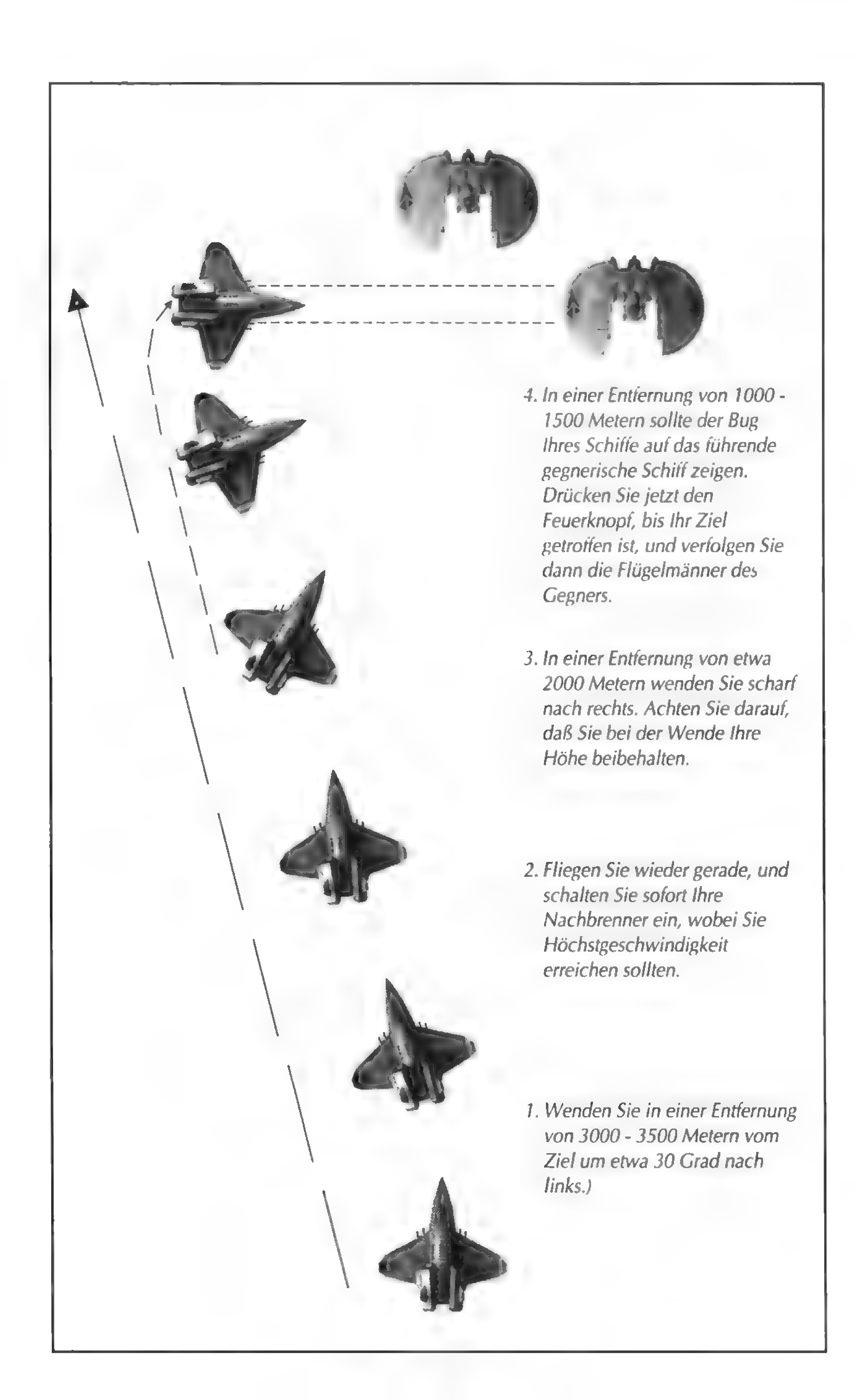
Setzen Sie Ihre Waffen und Blaster überlegt ein. Wenn Sie gegnerische Kampfjäger mit einer Kombination verschiedener Waffen angreifen, sollten Sie ein paar Grundregeln beachten. Eröffnen Sie zum Beispiel das Feuer, direkt nachdem Sie eine Rakete abgeschossen haben, besteht die Gefahr, daß diese auf ihrem Zielflug getroffen wird und harmlos explodiert, ohne dem Gegner Schaden zuzufügen.

In engen Luftkämpfen ist es immer ratsam, ein Ziel aufgeschaltet zu lassen und systematisch dessen Schutzschilde durch Geschützfeuer zu schwächen. Sobald der Schutzschild beschädigt ist, können Sie Ihren Gegner ganz einfach durch eine gut plazierte Rakete erledigen.

Im allgemeinen ist es von entscheidender Bedeutung, jederzeit Ihren Energielevel zu maximieren. Vermeiden Sie wahlloses Feuern und Schüsse über große Entfernung, da dies Energie vergeudet und gleichzeitig Ihre Schutzschilde geschwächt werden. Gibt es in einem Gebiet keine unmittelbare Bedrohung, dann sollten Sie eventuell die Stärke Ihres Schildes reduzieren, um für den Fall eines plötzlichen Angriffs Energie zu sparen. Ein paar gut plazierte Blaster-Schüsse mit voller Kraft aus kurzer Entfernung sind häufig wirksamer als eine ganze Salve Schüsse aus langer Entfernung mit reduzierten Energiereserven. Sie können gegnerische Schiffe mit Ihrem Nachbrenner überholen, sollten jedoch darauf achten, nicht soviel Energie zu verbrauchen, daß keine mehr für die Blaster übrig ist. Das geschickte Einteilen der Energie sollte immer Priorität haben.

Zielauswahl. Die Multifunktionsanzeige "Examine Target" (Ziel untersuchen) gibt an, wieviel Schaden das gegnerische Schiff davongetragen hat. Da Sie jederzeit Schäden am Schild erkennen können, wissen Sie, wann Sie wirksam eine Rakete auf Ihr Ziel abfeuern sollten. Mit Hilfe der Multifunktionsanzeigen-Option "View Object" (Object betrachten), können Sie genau sehen, wo Sie das Ziel getroffen haben.

Nachbrenner-Gleitflug. Der Nachbrenner-Gleitflug ist eine der wirksamsten Taktiken im Raumkampf. Wenn Sie immer mit gleicher Geschwindigkeit fliegen, können sich die Zielerfassungssysteme der Gegner leicht auf Sie aufschalten. Selbst eine Geschwindigkeitsänderung reicht nicht immer aus, um einer tödlichen Rakete zu entkommen. Schalten Sie jedoch die Nachbrenner ein und ziehen Ihr Schiff dann hart nach links oder rechts, beginnt es zu gleiten. Da die Zielerfassungssysteme keine Möglichkeit haben, diese Art von Bewegung vorauszuberechnen, gehört der Nachbrenner-Gleitflug zu den wirksamsten Defensivtaktiken. Das Gleiten bringt Sie außerdem aus der Schußlinie und in eine ideale Position für einen seitlichen Angriff auf das gegnerische Schiff. Die Panzerung der meisten Kampfjäger ist an Backbord und Steuerbord dünner, was die Seiten zur besten Angriffsfläche macht. Befindet sich ein gegnerischer Kampfjäger in einer Entfernung von etwa 3500 Meilen, dann beginnen Sie in einem Winkel von 30° nach rechts zu wenden. Wenn das gegnerische Schiff kaum noch auf Ihrem Sichtschirm zu sehen ist, schalten Sie die Nachbrenner ein, und gehen Sie auf Höchstgeschwindigkeit. Wenden Sie nun scharf nach links. Behalten Sie beim Gleiten unbedingt Ihre Höhe bei, denn sonst können Sie Ihr Ziel nicht mehr von der Seite aus angreifen.



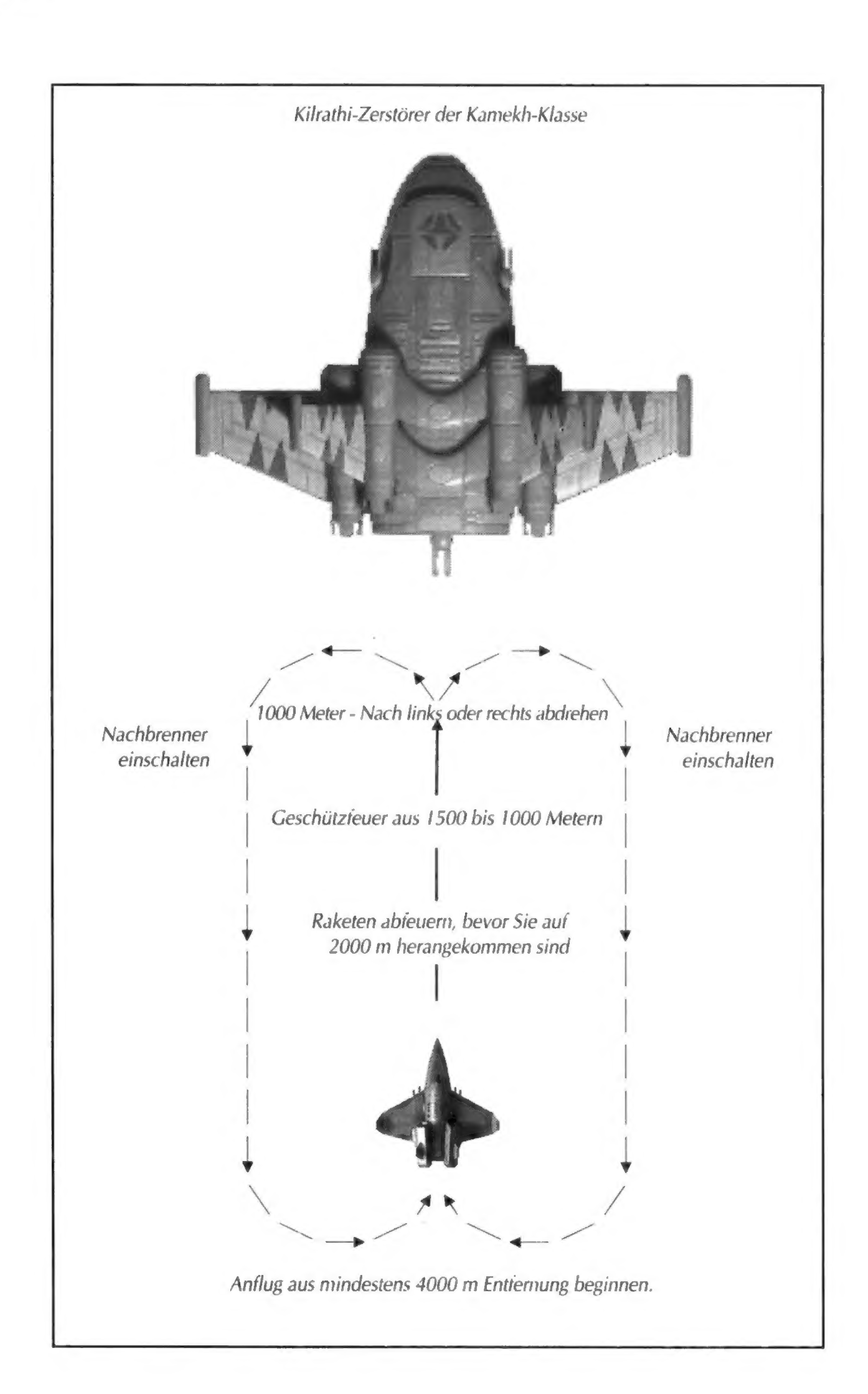
Variieren Sie Ihre Geschwindigkeit. Die einfachste Ausweichtechnik im Kampf ist das Variieren Ihrer Geschwindigkeit. Dreh- und Wendemanöver reichen nicht immer aus, um einen Terroristen der "Kirche der Menschheit" abzuschütteln. Der Einsatz der Nachbrenner für kurze, unerwartete Geschwindigkeitsschübe macht Ihren Flug unberechenbarer und erschwert es dem Gegner daher, Sie anzuvisieren. Vergessen Sie dabei jedoch nicht, daß die Nachbrenner ungeheure Mengen Energie aus den Generatoren abziehen. Durch Absenken Ihrer Geschwindigkeit auf Null können Sie selbst erfahrene Gegner verwirren. Allerdings müssen Sie Ihre Geschwindigkeit sofort darauf wieder erhöhen, sonst sind Sie für den Angreifer ein leichtes Ziel.

Kommunikation. Die Kommunikation ist ein wichtiger Bestandteil jeder Kampfstrategie. Möchten Sie einen neutralen Piloten zum Kampf herausfordern, können Sie ihm zum Beispiel beleidigende Meldungen über Ihre Funksprechanlage senden. Auf der anderen Seite können Sie auch einen wütenden Gegner über Funk beruhigen, indem Sie ihn von Ihren friedfertigen Absichten überzeugen.

Konzentrieren Sie sich auf einen Gegner. Das ITTS und andere Zielvorrichtungen machen es einfach, ein Schiff ständig aufgeschaltet zu haben. Schutzschildgeneratoren können Schäden relativ schnell wieder beheben, daher ist es wichtig, auf einen Treffer immer einen weiteren folgen zu lassen. Warten Sie zu lange, dann verschwenden Sie Munition. Suchen Sie sich stattdessen einen Gegner aus, und konzentrieren Sie sich auf ihn. Erledigen Sie ihn dann mit rasch aufeinanderfolgenden Treffern.

Angriff auf Großkampfschiffe. Die meisten Großkampfschiffe sind mit einem beeindruckenden Arsenal an tödlichen Waffen ausgerüstet, die einen Angriff äußerst gefährlich machen. Außerdem werden die meisten Großkampfschiffe von einem Kampfjäger-Kontingent begleitet, das zuerst vernichtet werden muß.

Sobald Sie die Eskorte besiegt haben, greifen Sie das Großkampfschiff selbst an. Die starke Panzerung und die Schutzschilde dieser Schiffe machen ihre Beschädigung fast unmöglich. Aufgrund der Blaster-Feuerkraft der Großkampfschiffe ist ein Angriff von der Seite glatter Selbstmord. Im allgemeinen liegt die beste Strategie für einen Angriff auf ein Großkampfschiff darin, es mit voller Geschwindigkeit von hinten anzugreifen. Dort befinden sich weniger Blaster, und auch die Panzerung ist meistens dünner. Achten Sie darauf, daß Ihren Blastern die volle Energiemenge zur Verfügung steht, bevor Sie aus einer Entfernung von 4000 Metern Ihren Angriff mit voller Geschwindigkeit beginnen. Aus 1500 m Entfernung sollten Sie mit dem Abfeuern der Raketen beginnen. Sind Sie auf 1000 m herangekommen, drehen Sie hart nach links oder rechts ab, bevor Sie den nächsten Angriff einleiten. Das gibt Ihnen etwas Zeit, Ihre Energiereserven wieder aufzufrischen. Wenn Sie sich an diese Angriffstaktik von hinten halten, dann werden Sie bald Ihr erstes Großkampfschiff abgeschossen haben.



MITARBEITER

Produktionsleitung:	**Chris Roberts**
Produktion:	**R. Scott Russo**
Koproduktion:	**Erin Roberts**
Programmierungsleitung:	**Ed Maurer**
Programmierung:	**Charles Cafrelli, Reinaldo Castro, Arthur DiBianca, Edwin Herrell, Alex Jen, Richard Dean Johnson, Jeff Wilson**
Leitender Designer:	**Joel Manners**
Design:	**Tom Kassebaum, Anthony Nichols, Phil Wattenbarger**
Originaldesign:	**Joel Manners, Chris Roberts**
Künstlerische Gestaltung:	**Chris Douglas, Bob Frye, Beverly Garland, Danny Garrett, Jake Rodgers, Brian Smith**
Script:	**G. P. Austin**
Musik:	**Nenad Vugrinec**
Soundeffekte:	**Randy Buck, John Tipton**
Sound Blaster-Konvertierung:	**Randy Buck, Nenad Vugrinec**
Gestaltung des Handbuchs:	**Colin Dodson**
Qualitätssicherung:	**Jerrold Harrington, Bill LaCoste, Starr Long, Dan Orzulak, Toby Shelton, Dee Starns, Perry Stokes, Todd Wachaus, Peter Murphy**
Text des Begleitmaterials:	**Tony Nichols, Kirsten Vaughan**
Redaktion des Begleitmaterials:	**David Ladyman**
Design des Begleitmaterials:	**Al Carnley, Trey Hermann**
Titelillustration für Packung und Handbuch:	**Chris Douglas**
Packungsdesign:	**Jennifer Davis**
Besonderen Dank an:	**Whitney Ayers, Bill Baldwin, Paul Isaac, David Lawell, Suzanne Taylor, Alan Perez, Jeff Wand und Jason Yenawine.**

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER.HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

ELECTRONIC ARTS ERTEILT DEM URSPRÜNGLICHEN KÄUFER DIESES COMPUTER-SOFTWARE-PRODUKTS EINE FÜR 90 TAGE AB VERKAUFSDATUM GELTENDE GARANTIE, DAß DAS MEDIUM, AUF DEM DIE SOFTWARE-PROGRAMME GESPEICHERT SIND, KEINE MÄNGEL AN MATERIAL UND BESCHAFFENHEIT AUFWEIST. SOLLTEN WÄHREND DIESER ZEIT FEHLER AUFTRETEN, WERDEN DIE FEHLERHAFTEN MEDIEN BEIM EINSENDEN DES ORIGINALPRODUKTS SOWIE EINER DATIERTEN QUITTUNG, EINER BESCHREIBUNG DER DEFEKTE, DES FEHLERHAFTEN MEDIUMS UND DER ADRESSE DES ABSENDERS AN ELECTRONIC ARTS (ADRESSE SIEHE RÜCKSEITE DIESES DOKUMENTS) ERSETZT.

DIESE GARANTIE GILT ZUSÄTZLICH ZU DEN GESETZLICH VERBRIEFTEN RECHTEN UND BEEINTRÄCHTIGT DIESE IN KEINER WEISE. DIE GARANTIE BEZIEHT SICH NICHT AUF DIE PROGRAMME SELBST, DIE "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT WERDEN. SIE GILT AUCH NICHT FÜR MEDIEN, DIE UNSACHGEMÄßEM ODER ÜBERMÄßIGEM GEBRAUCH ODER BESCHÄDIGUNGEN AUSGESETZT WAREN.

ERSATZ VON MEDIEN

ELECTRONIC ARTS ERSETZT VOM BENUTZER BESCHÄDIGTE MEDIEN, WENN DAS ORIGINALMEDIUM MIT EINEM AUF ELECTRONIC ARTS LTD. AUSGESTELLTEN EUROSCHECK ÜBER £ 5,75 PRO DISKETTE EINGESENDET WIRD.



An Electronic Arts® Company

Electronic Arts
90 Heron Drive,
Langley,
Berkshire, SL3 8XP

R96301GM